2 RAZY WIĘKSZE 2 DVD

PEŁNE WERSJE

ÜBERSOLDIER PL

ZEUS: PAN OLIMPU PL

ZŁOTA EDYCJA + POSEJDON

STALINGRAD PL

POLSKA PREMIERA

DEFENDER OF THE CROWN

HEROES LIVE FOREVER

CD-ACTION

www.cdaction.com.pl

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
NUMER 08/2007 (142) SIERPIEŃ
CENA 14 ZŁ 90 GR
W TYM 7% VAT

TARGI E3

REPORTAŻ I PRZEGLĄD GIER

RECENZJE

LOKI PIERWSZA POLSKA RECENZJA

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

OVERLORD

HARRY POTTER I ZAKON FENIKSA

DRIVER PARALLEL LINES

BETA-TESTY

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

WORLD IN CONFLICT

NIE TYLKO GRAMY

TEMAT NUMERU:
TEST DRUKAREK WIELOFUNKCYJNYCH

WADEMEKUM:
JAK ZABEZPIECZYĆ SIEĆ WiFi?

NOWE PŁYTY GŁÓWNE
CZY WARTO INWESTOWAĆ W CHIPSET P35?

REKLAMA

Czasopismo i płyta stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,90 ZŁ
W TYM 7% VAT

Jeszcze nigdy zima nie była tak gorąca

Zobacz oszałamiającą grafikę nowej generacji z opcją wykorzystania DirectX 10.

Weź udział w emocjonujących walkach z gigantycznymi bossami!

Użyj potężnych maszyn bojowych do likwidowania przeciwników.

„Gra akcji, która jest tak dobra, że mogłaby zostać uznana za oficjalny wzorzec dla gatunku i postawiona w gablotce wraz z Diablo, Starcraftem czy Far Cry'em"
CD-Action 07/2007

„Przez całą grę miałem wrażenie, jakbym uczestniczył w rewelacyjnym, szalenie efektownym kinie akcji"
Click! 08/2007

LOST PLANET™

EXTREME CONDITION

PREMIERA JUŻ 30 SIERPNIA!*

CAPCOM

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

Games for Windows

PC DVD ROM

16+ www.pegi.info

PL WERSJA KINOWA

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

Postać Wayne'a © Lee Byung-Hi Entertainment CO., LTD. ©CAPCOM CO., LTD. 2006, 2007 WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. CAPCOM i logo CAPCOM są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy CAPCOM CO.,LTD. LOST PLANET jest znakiem towarowym firmy CAPCOM CO., LTD. Microsoft, Windows i przycisk Start Windows Vista są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Microsoft.Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe należą do ich odpowiednich właścicieli.

* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona Gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

WORLD IN CONFLICT™

TOWARZYSZE! WRACAMY DO WAS!
PRECZ Z AMERYKAŃSKIM IMPERIALIZMEM!

World in Conflict - pierwsza strategia nowej generacji, która szybką akcję i aspekt drużynowy takich tytułów jak Battlefield, czy Counter Strike przenosi w konwencję RTS. Ciesz się szybką rozgrywką i totalną destrukcją interaktywnego środowiska. Zobacz co by się stało, gdyby zimna wojna się nie skończyła!

KONIEC ZIMNEJ WOJNY TO FIKCJA!
SOWIECI WRACAJĄ

MASSIVE ENTERTAINMENT

vivendi GAMES

SIERRA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

PL PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT •

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

© 2007 Massive Entertainment AB. Wszystkie prawa zastrze one. World in Conflict, Massive Entertainment i logo Massive Entertainment są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Massive Entertainment AB w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Sierra i logo Sierra są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi firmy Sierra Entertainment, Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Windows jest znakiem towarowym lub zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. All other trademarks are property of their respective owners.

Kolejny numer CDA ukaże się 04.09.2007!

WSZYSTKO (TO) GRA!

Kolejny miesiąc za nami, wakacje na półmetku i nowy numer CDA w kioskach. Gdy rozpoczynaliście odpoczynek, pisaliśmy, że gracze są rozdarci – z jednej strony radość z wolnych dni, z drugiej strony tęsknota za jesienią, kiedy na półki sklepowe trafiają najnowsze hity.

Ale jak to w życiu bywa... Najpierw przesunęła się o miesiąc premiera polskiego kandydata na Grę Roku – Wiedźmina, a ostatnio dowiedzieliśmy się, że i wyczekiwany Crysis nie pojawi się we wrześniu, a dopiero w listopadzie. Co prawda, może to z kolei przyspieszyć premiery tych gier, których producenci woleliby uniknąć konfrontacji z Big Bossem, a które pojawić się miały późną jesienią. Na te większe tytuły jednak pewnie i tak będzie trzeba czekać do świąt... Więc jesień będzie mniej złota, niż nam się wydawało wczesnym latem.

Czy to znaczy, że nie ma na co czekać? Tak źle nie jest. Ot, dla przykładu powinien się pojawić Medal of Honor: Airborne, który zapowiada się naprawdę dobrze. Skąd ta pewność? Bo graliśmy w niemal skończoną grę i wrażenia z beta-testów opisujemy. Podobnie ET: Quake Wars. Też graliśmy i też zapowiada się łakomy kąsek. A i World in Conflict smakowicie pachnie...

Sporo ciekawych informacji wyłowicie z naszego Tematu Numeru. A jest nim relacja z targów E3. Już w innej oprawie, bez dawnego blichtru i rozmachu, bez masy efektownych hostess – ale ciągle można się na nich napatrzyć na wiele potencjalnych hitów. I my to obszeeeeeernie na łamach CDA opisujemy. Zapewniamy, że są to relacje „z pierwszej ręki naocznych świadków", nie opracowania na podst. internetowych newsów czy relacji. Bo myśmy tam – w Los Angeles – byli, patrzyli, grali i testowali. Co nie wszyscy z branży mogą o sobie powiedzieć.

Plon naszej obecności obejrzycie także na DVD, na który wrzuciliśmy – prócz trailerów – własne fotorelacje (reszta za miesiąc). To już nie przygotowane starannie przez twórców filmy, ale po prostu nagrane „na żywca" sekwencje z grania. Do tego opatrzone polskim komentarzem lub tłumaczeniem angielskiego narratora. Dzięki nim możecie sami na własne oczy zobaczyć, jak wyglądają pokazy, o których tyle czasem piszemy.

Propozycja reklamy nadesłana przez czytelnika, Karola Lewandowskiego.

Na razie dość o płytce, wróćmy do zawartości samego pisma. Recenzji sporo, a wśród nich kilka głośnych (co nie zawsze znajduje przełożenie na wysoka ocenę...) tytułów – najnowszy Harry, zabawny Overlord, Ghost Recon Advanced Warfighter 2, kolejna odsłona Drivera i ogromny (250 h grania!) hack'n'slash Loki. Zdaje się zresztą, że zamieszczamy jego pierwszą recenzję w Polsce – tzn. nikt przed nami jej na papierze czy w Necie nie opublikował. Warto też zauważyć, że po dłuższej przerwie powracają Gry Wiecznie Żywe oraz debiutuje kącik poświęcony grom z gatunku MMORPG. Są też – rzecz jasna – stałe działy, których lektury polecać wiernym czytelnikom CDA nie musimy, bo sami wiedzą, że warto – NDSN, AR, Na Luzie tudzież całe Nie Tylko Gramy mają przecież swoich wiernych fanów.

Okazuje się, że już starożytni Grecy poważali CD-Action. :)

Na płycie miks nowego (FPS Über-Soldier z zeszłego roku – po polsku) z klasyką (nowy remake Defender of the Crown oraz Zeus: Pan Olimpu + oficjalny dodatek) i niestarym przecież (bo z 2005) RTS-em Stalingrad. Po polsku, rzecz jasna. Do tego dwa duże dema (i jedno mniejsze) z produkcji opisywanych w tym numerze oraz wspomniane filmy i trailery z E3.

A teraz, na sam koniec, odrobina prywaty – w naszym piśmie nastąpiły zmiany personalne. Nasz wieloletni naczelny, Zbyszek Bański (Zibi), będący jednocześnie dyrektorem wydawniczym sekcji pism komputerowych w wydawnictwie Bauer, postanowił się skoncentrować na jednej funkcji. W efekcie zastępca naczelnego (czyli ja – Jerzy Poprawa) awansował(em) na stanowisko naczelnego. A moim zastępcą został Maciek „Qn`ik" Kuc. Człowiek, który 10 lat wcześniej, nastolatkiem będąc, pisywał listy do AR. To najlepszy dowód na to, że jak się czegoś bardzo chce i ciężko nad realizacją marzeń pracuje (oraz ma się nieco szczęścia...) – mogą się one spełnić. Czego wam życzymy.

Czy ta „karuzela personalna" coś w CDA zmieni? I tak, i nie. Bo tak jak wcześniej i Zibi, i Maciek, i ja (i reszta ekipy) staraliśmy się jak co miesiąc stworzyć najlepszy numer CDA, tak nadal będziemy to robić. Jesteśmy zespołem. Ale naturalnie mamy nadzieję, że CDA z każdą edycją będzie jeszcze lepsze...

Aha. Jakby kogoś zdołowały przesunięcia premier Crysisa i Wiedźmina oraz świadomość, że dzień coraz krótszy i wrzesień na horyzoncie, może wieść o tym, że będzie Far Cry 2, poprawi mu nastrój? Bo nam poprawiła. Nie ma się co martwić na zapas – cieszymy się tym, że ciągle jest lato, że ciągle jest luz i nadal jest i będzie w co grać. No i o czym czytać...

Zatem – miłej lektury!

Jerzy Poprawa

CD-ACTION www.cdaction.com.pl

numer sierpniowy (142)

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. 071 341 20 83, faks 071 341 99 11
Redaktor naczelny: Jerzy Poprawa
Zastępca redaktora naczelnego: Maciej Kuc
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Maciej Jakubski, Aleksander Oliszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Grzegorz Kubera, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Bartłomiej Kłus, Marek Lenc, Maciej Lewczuk, Sławek Lipowski, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz, Rafał Wieliczko
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn
Korekta: Damian Bednarek

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Wiceprezes: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor Biura Reklamy: Maciej Kutak
Dyrektor Działu Reklamy Prasy Komputerowej: Magdalena Milewska
tel. 022 516-31-73
magdalena.milewska@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. 071 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. 071 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska – tel. 022 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

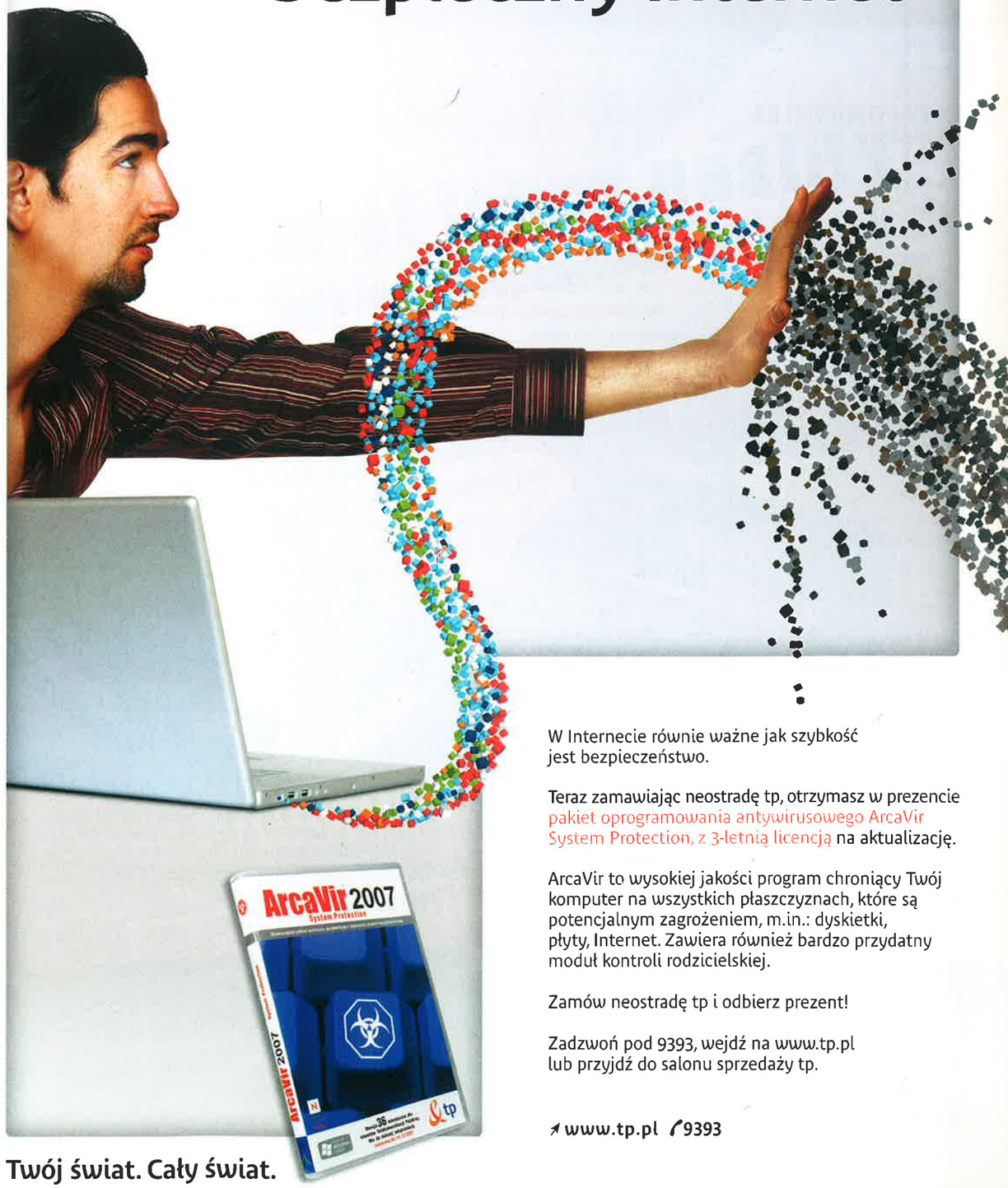
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

BIURO KONTROLI PRASY · IZBA WYDAWCÓW PRASY · Polskie Badania Czytelnictwa

tp

neostrada tp
bezpieczny Internet



W Internecie równie ważne jak szybkość jest bezpieczeństwo.

Teraz zamawiając neostradę tp, otrzymasz w prezencie pakiet oprogramowania antywirusowego ArcaVir System Protection, z 3-letnią licencją na aktualizację.

ArcaVir to wysokiej jakości program chroniący Twój komputer na wszystkich płaszczyznach, które są potencjalnym zagrożeniem, m.in.: dyskietki, płyty, Internet. Zawiera również bardzo przydatny moduł kontroli rodzicielskiej.

Zamów neostradę tp i odbierz prezent!

Zadzwoń pod 9393, wejdź na www.tp.pl lub przyjdź do salonu sprzedaży tp.

www.tp.pl 9393

Twój świat. Cały świat.

Promocja ważna jest do wyczerpania zapasów, ale nie dłużej niż do dnia określonego w regulaminie promocji. neostrada tp – bezpieczny Internet" jest skorzystanie z oferty „neostrada tp – megainternet". „neostrada tp dla Ciebie" lub telefoniczne złożenie zamówienia w promocji „neostrada tp: mi godziny" z zawarciem umowy na warunkach tej promocji. Szczegóły i warunki oferty dostępne są na stronie www.tp.pl

SPIS TREŚCI

TEMAT NUMERU

Targi E3 – w nowym miejscu, bez hostess i wodotrysków... ale ciągle jest na co popatrzeć – s. 020.

sierpień 2007

Gramy

Zawartość Cover DVD 008
Kalejdoskop 012
Gamewalker 050

ZAPOWIEDZI E3

Space Siege 020
John Woo's Stranglehold 022
Wiedźmin (The Witcher) 022
Sabotage 022
Gears of War 024
The Agency 026
Viva Piñata 026
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky 027
F.E.A.R.: Perseus Mandate 028
Thrillville: Off the Rails 028
Aion 030
Flight Simulator X: Acceleration 030
Dungeon Hero 030
Iron Man 032
Pirates of the Burning Sea 032
Insecticide 032
Legendary: The Box 034
BlackSite: Area 51 035
Empire Earth 3 035
Fable 2 036
TimeShift 036
Universe at War: Earth Assault 037
SEGA Rally Revo 038
Rise of the Argonauts 038
Spider-Man: Friend or Foe 040
SupCom: Forged Alliance 040
Super Puzzle Fighter II 042
The Golden Compass 042
F.E.A.R. 2 042

ZA PIĘĆ DWUNASTA

Medal of Honor: Airborne 043
World in Conflict 044
Enemy Territory: Quake Wars 046

RECENZJE

Ghost Recon Advanced Warfighter 2 060
Harry Potter i Zakon Feniksa 064
Driver: Parallel Lines 068
Transformers 072
Overlord 076
Loki 080
Black Buccaneer 084
Theatre of War: Pola zagłady 086
The Sims – Historie ze świata zwierząt 090
The Hell in Vietnam 092
Ankh: Heart of Osiris 094
The Guild 2: Piraci starego świata 096
Attack on Pearl Harbor 098
Two Worlds PL 099
The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine PL 099
The Elder Scrolls IV: Shivering Isles PL 100

KOLEKCJONER

Two Worlds 100

KASZANKA

Detektyw Rutkowski 101

GWZ

Dungeon Keeper I-II 102

O GRACH INACZEJ

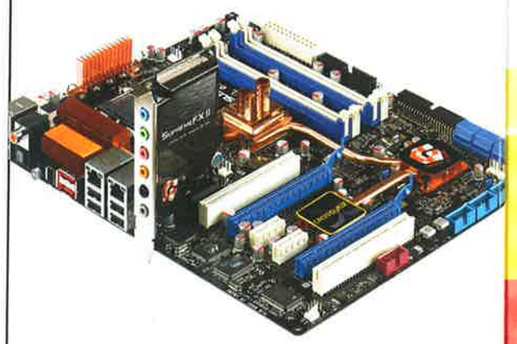
Freeware 103
Wznowienia 104
Kącik MMORPG 106
Konsole Zone 108
Kącik Mobilnego Gracza 109

Nie tylko gramy

Temat numeru: Drukarki wielofunkcyjne 114
Newsy sprzętowe 118
Konfigurator 128
Wademekum: Ochrona WiFi 130
Trendy: Technologia OLED 132
NDSN 134
Magazyn 138

TESTY SPRZĘTU

Nowe chipsety i płyty główne 120
Packard Bell EasyNote SB85-P-014 122
ZyXEL AG-225H U2 oraz Genius ErgoMedia 500 124
Creative Gaming Headset HS-900 126
Creative Fata1ity Gaming Headset 126
Altec Lansing MX5021 127



ASUS BLITZ EXTREME

Pojawienie się nowego chipsetu to świetna okazja, by zamieszać na rynku, np. wprowadzając płytę główną przystosowaną do chłodzenia wodnego. Więcej o nowych układach na stronie 120.

Na Luzie 110
Prenumerata 140
Action Redaction 142
Tipsy 146

INDEKS GIER

Agency, The 026
Aion 030
Ankh: Heart of Osiris 094
Attack on Pearl Harbor 098
Black Buccaneer 084
BlackSite: Area 51 035
Detektyw Rutkowski 101
Driver: Parallel Lines 068
Dungeon Hero 030
Dungeon Keeper I-II 02
Elder Scrolls IV: Knights of the Nine, The 099
Elder Scrolls IV: Shivering Isles PL, The 100
Empire Earth 3 035
Enemy Territory: Quake Wars 046
F.E.A.R.: Perseus Mandate 028
Fable 2 036
F.E.A.R. 2 042
Flight Simulator X: Acceleration 030
Gears of War 024
Ghost Recon Advanced Warfighter 2 060
Golden Compass, The 042
Guild 2: Piraci starego świata, The 096
Harry Potter i Zakon Feniksa 064
Hell in Vietnam, The 092
Insecticide 032
Iron Man 032
John Woo's Stranglehold 022
Legendary: The Box 034
Loki 080
Medal of Honor: Airborne 043
Overlord 076
Pirates of the Burning Sea 032
Rise of the Argonauts 038
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky 027
Sabotage 022
SEGA Rally Revo 038
Sims – Historie ze świata zwierząt, The 090
Space Siege 020
Spider-Man: Friend or Foe 040
Super Puzzle Fighter II 042
SupCom: Forged Alliance 040
Wiedźmin 022
Theatre of War: Pola zagłady 086
Thrillville: Off the Rails 028
TimeShift 036
Transformers 072
Two Worlds PL 099
Universe At War: Earth Assault 037
Viva Piñata 026
World in Conflict 044

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ono na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

•DYSK SPRAWDZONO NAJNOWSZYMI PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI z bazą danych z dn. 20.07.2007.
•Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

W SKRÓCIE

PEŁNE WERSJE
- ÜberSoldier PL
- Stalingrad PL
- Zeus: Pan Olimpu i Posejdon: Bóg Atlantydy PL
- Defender of the Crown – Heroes Live Forever

DEMA
- Ankh: Heart of Osiris
- Ghost Recon: Advanced Warfighter 2
- Jungular
- Overlord
- Rad Challenge 07

BONUS
- Action Mag
- Bonus 1
- Bonus 2
- DOOM – niewydana muzyka
- Emu Kouncik
- FAQ
- FPP MegaZin
- Tawerna RPG

TRAILERY
- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Call of Duty 4: Modern Warfare
- Company of Heroes: Opposing Fronts
- Cryostasis
- Enemy Territory: Quake Wars
- Frontlines: Fuel of War PL
- Gears of War
- Grand Theft Auto IV
- NecroVisioN
- TimeShift
- Unreal Tournament III
- Viva Piñata
- World in Conflict

PEŁNA WERSJA

Defender of the Crown – Heroes Live Forever

Ta gra to nic innego jak remake klasycznej gry Defender of the Crown (premiera w 1987), na C-64 i Amidze mającej status kultowej. Jest to miks prostej turowej strategii i zręcznościówki. Na poziomie strategicznym musimy podporządkować sobie wszystkie prowincje Anglii – co nie jest zbyt trudne. A na poziomie zręcznościowym walczymy na kopie w turniejach, strzelamy z łuków, oblegamy zamki (ostrzał z katapult), oswobadzamy księżniczki itd., itp.

Naturalnie jeśli ktoś oczekuje czegoś na poziomie komplikacji Strongholda czy grafiki na poziomie GF 8800 – lepiej niech tego nie odpala. To gra dla oldskulowców, którzy cenią grywalność, klimat... i lubią powspominać. No i chcą się po prostu pobawić w rycerza czy innego barona.

Poza poprawieniem grafiki i dźwięku nowością jest wprowadzenie możliwości używania podczas bitew specjalnych kart (Tactic i Hero), dzięki którym armia gracza zyskuje w walce dodatkowe szanse na zwycięstwo.

I uwaga – to nie jest remake zrobiony przez Cinemaware, za grę odpowiada zupełnie inna firma.

GATUNEK: STRATEGIA/ZRĘCZNOŚCIOWA
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP/VISTA, PROCESOR 800 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, T&L
RECENZJA W CDA: BRAK
ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 65%

PEŁNA WERSJA

ÜberSoldier PL

Fragmenty recenzji

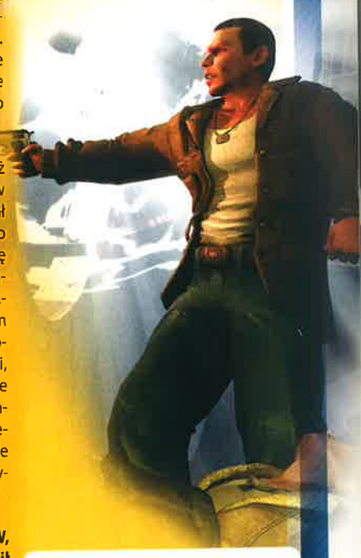
Początek ÜberSoldiera to mała retrospekcja, w której bohater gry, Karl Stolz, ginie w obławie przygotowanej przez partyzantów. On sam był oficerem Wehrmachtu (nic tylko współczuć jego wnukom...), którego ciało zostało po śmierci poddane eksperymentowi. W tajnym niemieckim laboratorium szalony naukowiec chciał stworzyć NadŻołnierza, a właściwie całą ich armię. Truchło naszego dzielnego bohatera zostało wsadzone do specjalnej maszyny, tam przeszło naelektryzowanie (czy coś takiego), dzięki czemu już niebawem Stolz budzi się na łóżku w szpitalu psychiatrycznym. Tam poznaje dziewczynę z ruchu oporu. Jako że ta wygląda całkiem nieźle i ma dar przekonywania, bohater zbiera swoje cztery litery i biegnie za nią. Po drodze zabija kilka klonów – ożywionych zombi, kilku żołnierzy uzbrojonych w broń palną, a wszystko to po to, by nauczyć się korzystać z własnych specjalnych zdolności. A te, rzec trzeba, są naprawdę interesujące.

Gdy zabijesz kilku wrogów, obserwujesz na wyświetlaczu, pod stanem zdrowia i liczbą pocisków, powiększający się niebieski pasek. Im jest większy, tym dłużej będziesz mógł się cieszyć

ze specjalnej tarczy, którą możesz wokół siebie roztoczyć. Jest ona półprzezroczysta i półprzepuszczalna. Tj. zatrzymuje wszystkie pociski (które zostają zawieszone na ściance, co daje bardzo ładny, matrixowy efekt), za to przepuszcza granaty i ludzi.

Nie samą tarczą Stolz (nie)żyje. Ma też do dyspozycji siedemnaście rodzajów broni. Składa się na nią klasyczny arsenał z drugiej wojny światowej. Strzelanie do zastępów wrogów sprawia naprawdę dużą frajdę i jest bardzo satysfakcjonujące. Gra nie sili się na jakikolwiek realizm, apteczki znajduje się tu na każdym kroku, amunicji nie brakuje. (...) Wrogowie może nie są zbyt inteligentni, działają głównie według skryptów, ale tempo akcji i ich liczba w pełni rekompensują niedostatki. Dzieło Burut prezentuje się bardzo ładnie, modele wrogów są zrobione starannie i przyzwoicie animowane.

Jeśli lubisz produkcje typu RTCW, będziesz się przy ÜberSoldier bawił znakomicie (niestety nie ma tu multiplayera, który znacznie by wydłużył życie gry). Lepszego FPS-a dawno nie widziałem.



GATUNEK: FPS
WYMAGANIA: WIN 2K/XP/VISTA, PROCESOR 2,4 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 128 MB, SM 2.0
RECENZJA W CDA: 05/06
AUTOR RECENZJI: QN'IK
OCENA: 8
ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 60%

PEŁNA WERSJA

Stalingrad PL

Fragmenty recenzji

Ertees oczywiście zrobiony przez Rosjan, choć tym razem nie przez Nival. Nazwa tego studia nie pada jednak przypadkowo, bo to właśnie na silniku Blitzkriega (czyli sztandarowego tytułu Nival) powstał Stalingrad. Różnica pomiędzy nimi jest jednak spora. Przede wszystkim pod względem graficznym, choć również rozgrywki, bo ta jest dużo ciekawsza niż w dziadku Blitzu. No, może nie w sensie, że wymyślono proch czy coś w tym rodzaju, ale po prostu gra się dużo lepiej. Rosjanie oparli obie kampanie (oczywiście niemiecką i radziecką) na wydarzeniach, jakie rozgrywały się niedaleko Stalingradu pomiędzy lipcem 1942 i styczniem 1943.

Panowie z DTF **przygotowali się pod względem historycznym perfekcyjnie**. Atutem Stalingradu są też mapy. Inną wielką zmianą w porównaniu do gry Nival jest interfejs. W stosunku do tego, co było w Blitzu, widać znaczące zmiany na lepsze. Na pewno Stalingrad wypada lepiej pod względem taktycznym. (...) W sumie znajdujemy w nim aż 150 jednostek. Jednak rzeczą, jaką na pewno zapamiętam, jest muzyka. Chyba każdego zadziwi soundtrack do tej gry, bo przeważnie w tytułach tego typu mamy do czynienia z wojskowymi marszami. Tymczasem Skafandr z Petersburga raczy nas rockowo-metalowym soundem.

Nie jest to rewolucja, raczej rozwinięcie Blitzkriega, ale mnie to wystarcza. Niezgorsza gra.

GATUNEK: RTS
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP/VISTA, PROCESOR 366 MHZ, 64 MB RAM, GRAFIKA 8 MB
RECENZJA W CDA: 07/05
AUTOR: ELD
OCENA: 7/10
ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 61%

Ankh: Heart of Osiris

Dobry, zdaniem redakcyjnych awanturników, ciąg dalszy Klątwy Mumii. Na uznanie zasługuje niezłe poczucie humoru twórców. Na mniejsze – konieczność znajomości poprzedniczki.

Uwaga, w demie drugi rozdział gry – ten z Tharą przeprowadzającą małą rewolucję (przy czym my polecamy solucję). ;) Recenzja – na s. 94.

[WIN XP/VISTA, PROCESOR 1,5 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, SM 1.1]

Jungular

A teraz coś dla dzieci w wieku od 3 do 103 lat. Jungular to zwierzęca wariacja na temat popularnych kulek w stylu „graj albo kolejny gatunek ulegnie wyginięciu"! Czy jakoś tak...

W demie dwa tryby gry – wymagający i relaksacyjny. Ten pierwszy stanowi połączenie kulek i tetrisa, drugi to klasyczne kulki. Demo ograniczone do 30 minut.

[WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 700 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB]

PL

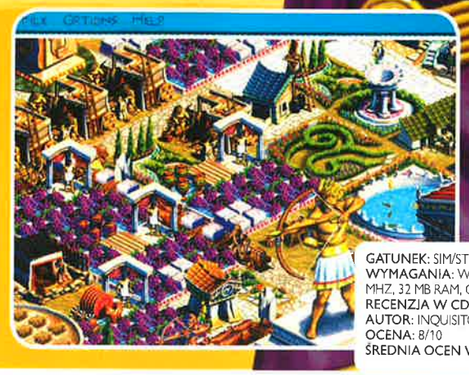
Zeus: Pan Olimpu – Złota Edycja

Fragmenty recenzji

Impression, któremu zawdzięczamy już takie tytuły jak Cezar, Faraon i Kleopatra, postanowił nas uszczęśliwić kolejną grą opartą na tym samym schemacie.

Budowanie miasta, administracja, zarządzanie, handel i kultura pozostały właściwie niezmienione. Mieszkańcy są nieco mniej wymagający, co oznacza, że ich domy unowocześniają się szybciej. Należy też wymienić poszerzony dział kultury (teatr, filozofię, naukę lub sport wybieramy ze specjalnej zakładki). Oczywiście nie zabraknie problemów zupełnie innej natury. Katastrofy naturalne, które gnębiły nas w poprzednich grach, zostały zastąpione przez nowe, adekwatne do czasu i miejsca, w których się znajdujemy. Zamiast wylewu Nilu gracza prześladują plagi i zarazy. Oprócz gniewnych bogów, którym będzie trzeba stawiać świątynie (wymaga to specjalnych rzemieślników, surowców i materiałów), na ziemi pojawią się herosi i monstra. Te ostatnie są równie groźne jak bogowie czy wrogie armie. Potrafią zrównać z ziemią całe miasto – nawet system fortyfikacji i murów obronnych nie może ich powstrzymać na dłużej niż chwilę. Aby się z nimi uporać, trzeba będzie pozyskać herosa, bowiem tylko on potrafi się rozprawić z takim niebezpieczeństwem. Znacznie zwiększa to możliwości gry, a jednocześnie sprawia, że... jest trudniejsza.

Trudno jest wskazać Zeusowi jakieś poważne wady czy niedociągnięcia. W każdym razie na pewno nie pozostawia gracza obojętnym. Raczej roztacza nad nim baśniowy czar i pozwala zajrzeć za zasłonę minionych wieków.



GATUNEK: SIM/STRATEGIA
WYMAGANIA: WIN 95/98/2K/XP, PROCESOR 166 MHZ, 32 MB RAM, GRAFIKA 8 MB
RECENZJA W CDA: 01/2001
AUTOR: INQUISITOR
OCENA: 8/10
ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 83%

PEŁNA WERSJA

UWAGA! Złota edycja gry zawiera dodatkowo oficjalny dodatek: Posejdon: Bóg Atlantydy.

REKLAMACJE PŁYT DVD

Zanim wyślesz płytkę...

1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać DVD, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.

2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)

3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.
W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować:
tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Marusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz – pamiętaj, że:

a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy telefonie – ale nie musisz.

b) Wyżywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina, że coś nie chce działać – nikt nikomu na złość przecież tego nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany(-a) poważnie, tak samo traktuj innych...

Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (v. 2.0)

Najwyższa półka sprzętowa. I nie chodzi tu o wyposażenie żołnierza przyszłości, czyli tytułowego „advanced warfightera", ale niestety wymagania samej gry... Niemniej – warto!

W demie jak zwykle pierwsza misja kampanii w rejonach znanych z Call of Juarez. Pełny raport taktyczny z GRAW2 naszego CorporAla, znajdziecie na s. 60.

[WIN XP/VISTA, PROCESOR 2 GHZ, 1 GB RAM, GRAFIKA 128 MB, SM 2.0]

Overlord (v. 1.1)

Dawno, dawno temu Dungeon Keeper udowodnił, że czasem dobrze być złym. Nowy Overlord tylko potwierdza tę prawdę. Jeszcze nigdy palenie, łupienie, zabijanie nie było tak przyjemne!

W demie rozbudowany tutorial – przedsmak tego, co czeka was w pełnej wersji dzieła Codemasters. Obszerna relacja z wizyty w Domenie Zła – czyt. Los Ange... świecie Overlorda – na s. 76.

[WIN XP, PROCESOR 2,4 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 128 MB, SM 2.0]

Rad Challenge 07

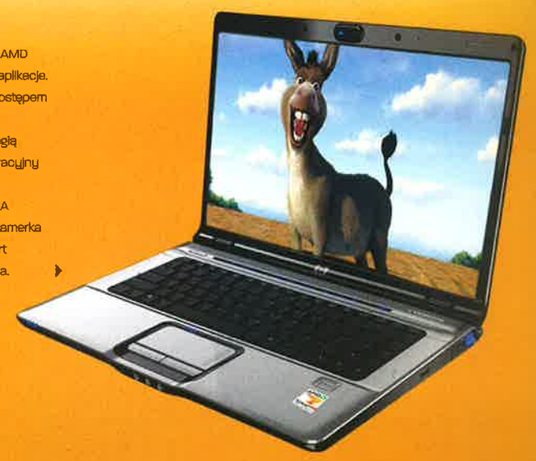
Myślisz, że nie da się przerobić śnieżnego szaleństwa na rowerowy downhill? Sprawdź sam! Rad Challenge 07 to ekstremalny zjazd alpejski na dwóch kółkach zamiast na nartach! Z widokami... ;)

Uwaga, demo przy uruchomieniu próbuje się update'ować (otwiera dodatkową trasę w Szkocji), ale możliwe jest „skipnięcie" tej funkcji. Ponadto w trybie offline dostępny jest tylko trening z duchem.

[WIN 98/ME/2K/XP/VISTA, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, SM 1.3]

- Najnowsza dwurdzeniowa technologia AMD gwarantuje niezapomniane emocje podczas odtwarzania w domu treści multimedialnych.
- Komputer stacjonarny HP Pavilion z dwurdzeniowym procesorem AMD Athlon™ 64 X2 4000+. System operacyjny Windows Vista® Home Premium; 1 GB pamięci RAM; dysk twardy 250 GB; karta graficzna NVIDIA GeForce™ 8400 GS; DVD RW LightScribe; czytnik kart multimedialnych 15-in-1; bezprzewodowa klawiatura i mysz; kieszeń na miniPMD – zewnętrzny dysk SATA z interfejsem USB.

- Najnowsza dwurdzeniowa technologia mobilna AMD z łatwością obsługuje najbardziej wymagające aplikacje. Możesz tym samym cieszyć się swobodnym dostępem do plików muzycznych, wideo, zdjęć i danych.
- Notebook HP Pavilion z dwurdzeniową technologią mobilną AMD Turion™ 64 X2 TL-58. System operacyjny Windows Vista® Home Premium; 1 GB pamięci RAM; dysk twardy 120 GB; karta graficzna NVIDIA GeForce™ 8400M; DVD+/-RW SM LightScribe; kamerka internetowa; czytnik linii papilarnych; czytnik kart multimedialnych 5-in-1; pilot zdalnego sterowania.



SHREK TRZECI
Tylko w kinach.

Na miarę króla.

Doskonały w domu. I za górami, za lasami.

Gdy wytwórnia DreamWorks Animation potrzebowała dużej mocy obliczeniowej podczas tworzenia filmu Shrek 3, wybrała rozwiązania AMD. Teraz tę samą doskonałą technologię komputerową można znaleźć w notebookach i komputerach stacjonarnych HP Pavilion. Użyj swej władzy, by tworzyć muzykę i filmy oraz edytować zdjęcia. Wszystko, czego trzeba, by zadowolić twą królewską rodzinę. *Szczegółowe informacje dostępne są pod adresem **www.amd.pl/shrek3.**

© 2007 Advanced Micro Devices Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. AMD, logo AMD arrow, AMD Turion, AMD Athlon oraz ich kombinacje są znakami towarowymi firmy Advanced Micro Devices, Inc. Inne nazwy zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych i mogą być znakami towarowymi poszczególnych podmiotów. Shrek is a registered trademark of DreamWorks Animation L.L.C. Shrek the Third TM & © 2007 DreamWorks Animation L.L.C.

SHORTY

MotoGP '07 we wrześniu
Jak informuje duet THQ-CD Projekt, polska wersja MotoGP '07 – najnowszej odsłony doskonałej produkcji dla fanów wyścigów motocyklowych na torze i nie tylko, w sprzedaży znajdzie się już we wrześniu.
www.thq.com

ConViction w 2008?
Z informacji rozesłanej inwestorom przez Ubisoft wynika, że premiera Splinter Cell: ConViction odbędzie się tej jesieni, lecz dopiero wiosną przyszłego roku. Nie mamy pojęcia, jak bezdomny Sam przetrwa zimę...
http://splintercell.us.ubi.com/conviction/

Kryzysowy PunkBuster
Dobre wieści dla idei fair play w grach komputerowych, a ściślej w jednej, ale aktualnie najważniejszej z nich – Crysis, w którym trybu multiplayer strzec ma system antycheaterski PunkBuster.
www.crisis-game.com

300 tys. testerów WAR
EA Mythic – twórcy Warhammer Online: Age of Reckoning – ujawnili, że zgłosiło się już ponad 300 tys. potencjalnych testerów tego ambitnego MMORPG-a. Ale czy rzeczywiście „WoW = Waiting on Warhammer" (jak piszą ludzie na forach) – zobaczymy.
www.warhammeronline.com

World of Warcraft Exp Pack 2

Jak informują źródła zbliżone do oficjalnych... a co mi tam – nasza wtyka w Blizzardzie, już tylko dni dzielą nas od ujawnienia drugiego oficjalnego pudełkowego rozszerzenia World of Warcraft. Doniesienie to potwierdził niezależnie Paul Della Bitta z Blizzarda, który zapytany w ramach wywiadu o obiecaną coroczność dodatków do World of Warcraft odpowiedział: „jakieś informacje [pojawią się] może nawet w ciągu najbliższych tygodni". Innymi słowy: my wiemy, że wy wiecie, że prace nad rozszerzeniem trwają. My jednak wiemy także, że ma się ono dobrze, a wy zobaczycie, że tak jest już na BlizzConie 2007. Warto dodać, że tegoroczny konwent miłośników „craftów" zaplanowany jest na (czy raczej: odbył się) 3-4 sierpnia w Anaheim Convention Center, w Anaheim w Kalifornii. Uwaga, relacja z imprezy (będziemy/byliśmy tam) :) już w następnym numerze CD-Action!
www.blizzard.com/blizzcon07/

Sam & Max: Season Two

Nie mieliśmy najmniejszych wątpliwości, że wakacje, na jakie wybrali się Sam i Max po zakończeniu zdjęć do Season One, nie będą długie. I rzeczywiście – jeszcze tej jesieni przyjdzie nam poznać kolejne zwariowane przygody tej niezwykłej pary detektywów, te zaś naturalnie stanowić będą jedynie wstęp do całego kolejnego sezonu serialu. Twórcy – Telltale Games – obiecują przy tym, że w tym roku będzie jeszcze śmieszniej!
www.telltalegames.com/samandmax

CryENGINE 2 w Świecie entropii

Wygląda na to, że prezentacje CryENGINE 2 – technologii stworzonej przez twórców Far Cry'a i Crysisa – dają wymierne rezultaty w postaci konkretnych umów licencyjnych. Pierwszą ujawnioną jest ta dotycząca renowacji Entropia Universe – innego niż Second Life wirtualnego świata równoległego, który na nowo stanie dla nas otworem już w 2008.
www.entropiauniverse.com

Warhound w 2008

Jak po sąsiedzku, przez ścianę, informuje Techland, ich Warhound – nowy ambitny projekt studia, które dało światu Call of Juarez – nie zdąży na Święta i światło dzienne ujrzy dopiero w 2008. Warto przypomnieć, że Warhound to współczesny first-person shooter, w którym gracz wcielać się będzie w najemnika pracującego wyłącznie dla pieniędzy, co w świecie wielu graczy oznaczać ma pełną nieliniowość rozgrywki. Jak będzie rzeczywiście, przekonamy się, gdy Techland ponownie puknie w ścianę zapraszając nas na przedpremierowy pokaz gry.
www.warhoundgame.com

Kryzys w Crysis

Crysis, nowy projekt twórców Far Cry'a, to nadzwyczaj częsty gość na naszych łamach. Jak tu jednak nie mówić o tej nowej jakości grania na pecetach? O zbawcy naszej ukochanej platformy? Tym razem jednak powodem, dla którego znów do niego powracamy, jest swoisty kryzys tożsamości, jakiemu, jak ujawniają sami twórcy, uległa ostatnio gra. Chodzi o zmiany w fabule Crysis, która teraz prezentuje się następująco:

Narasta konflikt pomiędzy Stanami Zjednoczonymi a Koreą Północną. Przedmiotem sporu jest starożytny artefakt odkryty przez amerykańskich archeologów. Miejsce znaleziska zabezpiecza armia północnokoreańska, zmuszając Amerykanów do podjęcia misji ratunkowej z udziałem sił specjalnych. W jej trakcie na jaw wyjdzie prawdziwa natura artefaktu, wskazującego na obecność istot pozaziemskich na naszej planecie i prowadzącego ostatecznie do ich ataku na szeroką skalę. Bitwa o Ziemię rozpoczyna się w chwili, gdy Obcy zamrażają tropikalną wyspę, zmieniając ją w lodowy labirynt. Resztę znamy z filmików udostępnianych przez twórców i zamieszczanych zwyczajowo na naszym DVD...

Jest jednak jeszcze jedna, niepotwierdzona dotąd oficjalnie informacja. Zmiany – choć pozornie niezbyt duże – mogą spowodować opóźnienie premiery Crysisa. Może więc się zdarzyć, że w lodowej dżungli znajdziemy się nie jak obiecywano 14 września, ale dopiero pod koniec roku...
www.crysis-game.com

POWRÓT WIELKIEJ KLASYKI RPG!

Najlepsze, legendarne gry!
Specjalne wydanie serii eXtra Klasyka!

SAGA ICEWIND DALE ZAWIERA:
- GRĘ ICEWIND DALE
- DODATEK ICEWIND DALE: HEART OF WINTER
- DODATEK ICEWIND DALE: TRIALS OF THE LUREMASTER
- GRĘ ICEWIND DALE II
- BOGATE MATERIAŁY DODATKOWE

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT •
PL
DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
24 99 ZŁOTYCH

SAGA BALDUR'S GATE ZAWIERA:
- GRĘ BALDUR'S GATE
- DODATEK BALDUR'S GATE: OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY
- GRĘ BALDUR'S GATE II: CIENIE AMN
- DODATEK BALDUR'S GATE II: TRON BHAALA
- BOGATE MATERIAŁY DODATKOWE

10.000 GIER NA KOMÓRKĘ!
Kup 2 gry z serii eXtra Klasyka neXt lub Gold i zgarnij grę na swoją komórkę!
Szczegóły na stronie extraklasyka.gram.pl/gryjava
Promocja ważna 01.08 – 30.09.2007 lub do wyczerpania zapasu gier java!

PARTNERZY:
AMD Smarter Choice · BenQ · YAMO · Genius · Gazeta.pl · NITRO www.nitro.pl wap.nitro.pl · vivendi GAMES MOBILE

eXtra Klasyka Gier Komputerowych GOLD
gram.pl Z CDPROJEKT
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

SHORTY

Avatar Ubisoftu
Ubisoft potwierdził oficjalnie, że to właśnie jemu przypadło w udziale prawo stworzenia adaptacji Avatara – kolejnego filmu twórcy „Aliens", i „Terminatora" Jamesa Camerona. Niestety Avatar narodzi się dopiero w 2009.
www.ubi.com

Wirtualny wirujący seks
Codemasters oficjalnie ogłosiło plany stworzenia adaptacji filmowego „Dirty Dancing", czyli „Wirującego seksu". Niestety (lub na szczęście) wiemy o nim tylko tyle, że gracz(ka) wcielać się będzie w Baby.
www.codemasters.com/dirtydancing/

Alan Wake w 2008?
Zdaje się, że nie dane nam będzie w tym roku poznać przyczyny koszmarów Alana Wake'a. Jak powiedział Shane Kim z Microsoftu, ten nieformalny spadkobierca tradycji Maxa Payne'a „nie jest tytułem na 2007".
www.alanwake.com

Unreal Tournament III jesienią!
Wieść wprost z E3 – Mark Rein z Epic Games potwierdził pogłoski, jakoby premiera Unreal Tournament III, najnowszej odsłony najsłynniejszego wirtualnego turnieju świata, miała się odbyć jeszcze w tym roku!
www.unrealtournament3.com

Wiedźmin 26 października

Jak informuje CD Projekt, imieniny Geralta w kalendarzu zapisane zostaną pod datą 26 października. W tym właśnie dniu odbyć się ma wielokrotnie opóźniana premiera gry – role-playing z wiedźminem Geraltem w roli głównej. Powodem dodatkowego, sześciotygodniowego tym razem obsuwu jest chęć dokładnego przemierzenia wszystkich ścieżek wirtualnego świata znanego dotąd wyłącznie z twórczości ASA polskiej fantastyki – Andrzeja Sapkowskiego. Nie jest to zaś wcale łatwe – jak mówią sami twórcy z CD Projekt RED: – *Na przejście głównej linii fabularnej potrzeba będzie 50 godzin, podczas gdy osoby lubiące bawić się w zadania poboczne mogą oczekiwać ponad 90 godzin rozgrywki*. Cóż, czekaliśmy parę lat, możemy poczekać jeszcze i te kilka tygodni...

www.thewitcher.com

Kompania Braci: Na linii frontu w październiku

A więc jednak koniec wakacji (studenckich) nie będzie w tym roku taki zły jak zazwyczaj. To dzięki październikowej premierze Kompanii Braci: Na linii frontu, czyli polskiego odpowiednika Company of Heroes: Opposing Fronts. Warto przypomnieć, że niezależnie od wersji językowej będzie to tytuł niezwykły: nie tyle samodzielny dodatek, ile nieformalny sequel znakomitego pierwowzoru – produkt dwukrotnie większy niż pierwsza Kompania braci! I w skrócie: w skład Na linii frontu wchodzą dwie zupełnie nowe armie – Brytyjczycy i niemieckie Panzerwaffe, dwie nowe kampanie single player dla każdej z nich, a także poprawiony renderer (dynamiczne zmiany pogodowe) i algorytmy AI. To będzie prawdziwy strzał w dziesiątkę! Więcej o Opposing Fronts w relacji z E3.

www.gram.pl/NaLiniiFrontu

III mistrzostwa Polski w PES6

Już po raz trzeci firma CD Projekt ma przyjemność zaprosić wszystkich graczy, a w szczególności entuzjastów piłki nożnej i cyklu Pro Evolution Soccer, do udziału w Mistrzostwach Polski. Tradycyjnie też już zwycięzca polskiej edycji turnieju rozgrywanego tym razem przy użyciu Pro Evolution Soccer 6 otrzyma możliwość wyjazdu na Mistrzostwa Europy w Sewilli. Miejsce w rozgrywkach o tytuł najlepszego gracza na Starym Kontynencie można zapewnić sobie wyłącznie poprzez udział w krajowych zawodach, które odbędą się w dniach 18-19 sierpnia w Warszawie. W sobotę zostaną przeprowadzone eliminacje, natomiast na niedzielę przewidziany jest turniej główny. Więcej informacji na stronie oficjalnej mistrzostw.

www.cdprojekt.info

Far Cry 2

A więc jednak dane nam będzie zobaczyć ciąg dalszy Far Cry'a. Niestety jak na razie lista rzeczy, jakie wiemy o grze, zamyka się na trzech pozycjach: nie ma nic wspólnego z Crytek Studio i CryENGINE 2. Tworzone jest przez Ubisoft Montreal; premiera – wiosną 2008. Więcej – za miesiąc.

www.farcrygame.com

QuakeCon 07 warto czekać!

Wygląda na to, że w dniach 2-4 sierpnia fani gier komputerowych powinni znajdować się w dwóch różnych miejscach naraz. Pierwszym jest Anaheim w Kalifornii – siedzibie Blizzard Entertainment – gdzie miejsce mieć ma BlizzCon. Jednocześnie jednak, tyle że w Dallas w Teksasie, obędzie się QuakeCon – święto gier pozostających w orbicie wpływów id Software i przyjaciół. Jak się okazuje, warto być także tam. Jego organizatorzy, m.in. id i Raven, zapowiadają masę atrakcji – w tym pokazy nowej, absolutnie niewiarygodnej technologii id Tech 5, ale także pierwszą publiczną prezentację nowego Wolfensteina (Raven Studios), a być może także ujawnienie nowej gry samego Johna Carmacka i Spółki! Tak czy inaczej – będzie się działo!

www.quakecon.org

Beowulf

Filmowo-interaktywny duet Paramount Pictures-Ubisoft Montpelier ujawnił pierwsze konkretne informacje dotyczące egranizacji kinowego „Beowulfa" Roberta Zemeckisa – tytułu, który sam stanowi ekranizację popularnej wśród Anglosasów średniowiecznej sagi o Beowulfie. I co ważniejsze, wbrew powszechnej nie najlepszej opinii o grach filmowych, okazuje się, że ta szczególna zapowiada się przynajmniej obiecująco! Interaktywny Beowulf tworzony jest przez studio, które dało nam serię Ghost Recon Advanced Warfighter, i oferować ma możliwość przeżycia tego, co wcześniej zobaczyliśmy na ekranie... i nie tylko. Naturalnie gracze wcielą się w postać tytułowego mitycznego wojownika „o sile 30 mężów", by wraz z nim przez całe lata niepokazane w filmie stawiać czoło bestiom grasującym poza murami zamku Heorot i demonom czającym się wewnątrz samego Beowulfa. Zdaje się też, że tylko od nas samych, od tego, jak pokierujemy armią 12 thanów i w jaki sposób wykorzystywać będziemy oddane nam moce, zależeć będzie ostateczny werdykt Przeznaczenia – herosem li się staliśmy czy łotrem. Beowulf tworzony jest w oparciu o znaną z serii Ghost Recon Advanced Warfighter technologię YETI, dzięki której wirtualna mityczna Skandynawia nabierze pozorów życia. Interesująco zapowiada się także system walki wręcz, który – zdaniem twórców – jest nie tylko dynamiczny i kontekstowy (w zależności od pozycji walczących i otoczenia), ale także nieoczekiwanie realistyczny oraz... brutalny! Premiera Beowulfa – już w listopadzie.

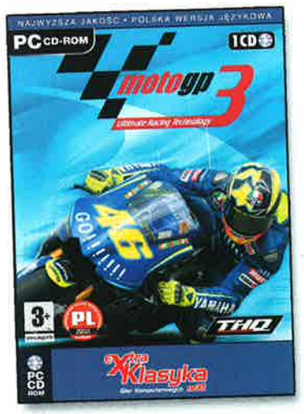
www.beowulfmovie.com

NAJPOPULARNIEJSZA SERIA GIER W POLSCE!

6 NOWYCH SUPER TYTUŁÓW!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

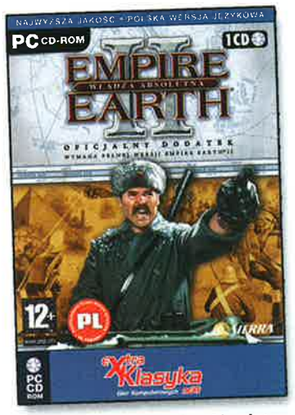
DOBRA CENA 19,99 ZŁOTYCH



MotoGP 3

FlatOut 2

Juiced: Szybcy i Gniewni



Empire Earth II: Władza Absolutna

SWAT 4: Syndykat

Painkiller Czarna Edycja

Pełną listę tytułów z serii eXtra Klasyka neXt znajdziesz na stronie extraklasyka.gram.pl

10.000 GIER NA KOMÓRKĘ!
Kup 2 gry z serii eXtra Klasyka neXt lub Gold i zgarnij grę na swoją komórkę!
Szczegóły na stronie extraklasyka.gram.pl/gryjava
Promocja ważna 01.08 – 30.09.2007 lub do wyczerpania zapasu gier java!

PARTNERZY: AMD Smarter Choice, BenQ, YAMO, Genius, Gazeta.pl, NITRO, Vivendi Games Mobile

eXtra Klasyka Gier Komputerowych neXt

gram.pl z CDPROJEKT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

© 2007, EXTRA KLASYKA JEST ZNAKIEM TOWAROWYM CD PROJEKT SP. Z O.O. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. AMD, LOGO AMD ARROW, AMD ATHLON, ORAZ ICH KOMBINACJE SĄ ZNAKAMI TOWAROWYMI ADVANCED MICRO DEVICES, INC. LOGO BENQ, YAMO, GENIUS, VIVENDI MOBILE GAMES, NITRO, GAZETA.PL, CD PROJEKT, GRAM.PL I WSZYSTKIE INNE ZNAKI TOWAROWE PODLEGAJĄ OCHRONIE I ZOSTAŁY WYKORZYSTANE ZA ZGODĄ, UPRAWNIONYCH PODMIOTÓW. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

TYLKO NAJLEPSZE GRY

EKSKLUZYWNE WYDANIE

OBSZERNA INSTRUKCJA

PROFESJONALNY PORADNIK

DOŻYWOTNIA GWARANCJA

DODATKI NA GRAM.PL

Platynowa Kolekcja

PREMIERA NOWOŚCI W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA JUŻ 30 SIERPNIA!

W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA ZNAJDZIESZ RÓWNIEŻ:

● AGE OF EMPIRES III ● ANTOLOGIA BLIZZARD ● COMPANY OF HEROES: KOMPANIA BRACI ● DIABLO II ZŁOTA EDYCJA ● FABLE: ZAPOMNIANE OPOWIEŚCI ● NEVERWINTER NIGHTS DIAMENTOWA EDYCJA ● NEVERWINTER NIGHTS 2 ● ROLLERCOASTER TYCOON 3 ZŁOTA EDYCJA ● SAGA GOTHIC ● SPELLFORCE 2: CZAS MROCZNYCH WOJEN ● THE SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW ZŁOTA EDYCJA ● WARCRAFT III ZŁOTA EDYCJA ●

PL

59.90

gram.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

© 2007, Platynowa Kolekcja jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.

NAJBARDZIEJ STYLOWA ROZRYWKA

E3 MEDIA & BUSINESS SUMMIT

11-13 LIPCA 2007

Bez zgrabnych dziewczyn ucharakteryzowanych na bohaterki gier, bez gościnnych występów zespołów rockowych, bez feerii świateł, błysku reflektorów i tłumów kłębiących się między stanowiskami tegoroczne targi E3 w niczym nie przypominały poprzednich.

Jeszcze dwa, trzy tygodnie przed rozpoczęciem E3 wielu sądziło – szczególnie w Europie, w tym także my – że jadąc w połowie lipca do kalifornijskiej miejscowości Santa Monica weźmiemy być może udział w ostatnich targach E3 w historii. Dopiero na miejscu okazało się, że impreza ta, podobnie jak branża, dla której jest najważniejszym wydarzeniem w roku, najzwyczajniej w świecie wydoroślała i nie w głowie jej skąpo odziane booth babes czy hałaśliwe występy gwiazd nu metalu.

Konferencja Activision i prezentacja Tony Hawk's Proving Ground. W środku sam Jastrząb, z prawej komik Jaime Kennedy.

Nowe, lepsze E3?

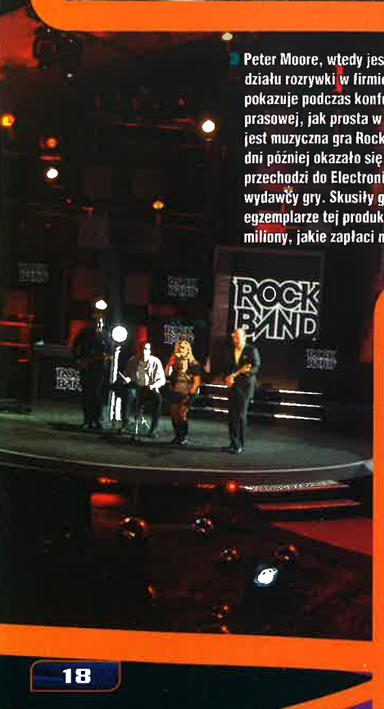
Nową filozofię E3 wyrażała zresztą dobitnie nazwa tegorocznej edycji imprezy. W latach wcześniejszych była to wystawa elektronicznej rozrywki (Electronic Entertainment Expo – stąd E3), w tym spotkanie mediów i biznesu (Media & Business Summit). **Rozkrzyczaną halę Convention Center zastąpiły kameralne (za to wysokiej klasy) hotele w Santa Monica.** Zamiast tłumu często przypadkowych gości w wydarzeniach związanych z nowym E3 uczestniczyli wyłącznie – pilnowano tego niezwykle skrupulatnie – przedstawiciele mediów i firm komputerowych.

W ubiegłym roku i w latach poprzednich, ze względu na wszechobecny hałas i zamieszanie, nieraz trudno było usłyszeć, co dokładnie opowiadał o najnowszej produkcji ten czy inny developer – teraz spotkania były bardziej „intymne" (szczęśliwcy mieli np. okazję spędzić kilkanaście minut w pokoju hotelowym sam na sam z Jade Reymond, uroczą szefową zespołu pracującego nad grą Assassin's Creed), łatwiej można było podpytać o szczegóły, lepiej zrozumieć bardziej oryginalne mechanizmy rozgrywki, wyjść poza pospieszny schemat prezentacji. Nie da się jednak ukryć, że chociaż **nowe E3 może się okazać, wraz z kolejnymi edycjami, imprezą merytorycznie ciekawszą**, to chyba wszystkim – przynajmniej dziennikarzom – brakowało nieprzewidywalnego show, jakim były wcześniejsze odsłony.

Garnitury stawiają na casual

Podobną opinię podzielali niektórzy developerzy. Najlepiej wyraził to wielki Hideo Kojima, twórca serii Metal Gear Solid, który na króciutkiej konferencji prasowej firmy Konami wyraził nadzieję, że za rok powróci *jego* E3. Dla takich kreatywnych, artystycznych umysłów jak Kojima nowa formuła targów mogła być rzeczywiście męcząca. Branża gier komputerowych stała się ogromnym biznesem – tak dużym, że szef działu rozrywki w koncernie Microsoft, Peter Moore, twierdził na konferencji firmy, iż w nadchodzącym roku klienci – to słowo padało najczęściej na tych targach – wydadzą na gry już nie tylko więcej niż na filmy, ale również na muzykę.

Mówiąc szczerze, cała filmowa Santa Monica to właśnie to molo.



Peter Moore, wtedy jeszcze szef działu rozrywki w firmie Microsoft, pokazuje podczas konferencji prasowej, jak prosta w obsłudze jest muzyczna gra Rock Band. Kilka dni później okazało się, że Moore przechodzi do Electronic Arts, wydawcy gry. Skusiły go darmowe egzemplarze tej produkcji czy miliony, jakie zapłaci mu EA?

Prezentacje firm w Barker Hangar nie były większe niż stoiska w Poznań Game Arena...

JEŚLI NIE E3, TO CO?

Zamieszanie wokół nowej formuły E3 wykorzystują organizatorzy innych targów poświęconych grom komputerowym. Jeśli okaże się, że w przyszłym roku E3 rzeczywiście się nie odbędzie, jego miejsce zajmą być może...

GAMES CONVENTION

Organizowane od kilku lat w Lipsku, w Niemczech, zawsze w drugiej połowie sierpnia. Wielu wydawców właśnie tu chce pokazywać nowe produkcje europejskim dziennikarzom – to dlatego kilka firm (np. Codemasters) nie chciało się spotkać na E3 z przedstawicielami mediów ze Starego Kontynentu. Ranga GC rośnie, ale przeszkodą w dalszym rozwoju może być to, że wciąż obowiązującym językiem jest tu niemiecki. Relacja z tegorocznej edycji imprezy już za dwa miesiące.

E FOR ALL

Czyli targi przeznaczone tylko dla „klientów", swoją nazwę biorące od amerykańskiego systemu ocen ESRB, którego europejskim odpowiednikiem jest PEGI (w USA oznaczenie E oznacza, że gra jest dla wszystkich). Pierwsza edycja E for All ma się odbyć w połowie października tego roku w... hali LA Convention Center. Trudno jednak oczekiwać, by wydawcy chcieli tu pokazywać nadchodzące tytuły z większym wyprzedzeniem – ta impreza ma wypromować gry, które właśnie trafiły na rynek lub zostaną wydane w okresie od października do grudnia.

Hotel zamiast hali

W kilku minionych latach targi E3 odbywały się w centrum Los Angeles, w hali LA Convention Center, podzielonej na ogromne sale West Hall, South Hall, Kentia Hall i mniejsze Concourse oraz Petree. W tym roku spotkania z dziennikarzami odbyły się w kilku hotelach w Santa Monica, części Miasta Aniołów położonej tuż nad oceanem. Oto oficjalne „lokacje" tegorocznej imprezy.

Fairmont

Hotel należący do kanadyjskiej sieci Fairmont Hotels & Resorts, która znana jest przede wszystkim z wykorzystywania obiektów o dużej wartości historycznej, np. Chateau Frontenac w Quebecu. Obiekt z Santa Monica to stosunkowo nowy budynek, który przyciąga uwagę ogromnym drzewem figowca stojącym na podjeździe. Tu mieściło się centrum prasowe nowego E3, a także pokoje firm Bethesda, Eidos, Konami, Logitech, Lucas Arts, Square Enix i Warner Bros.

Loews

Należący do sieci luksusowych obiektów prowadzonych przez nowojorską firmę Loews Corporation. Mieści się przy Ocean Avenue i jest oddalony od morza o ok. 150 metrów. Był dość popularny wśród dziennikarzy i przedstawicieli firm komputerowych również w poprzednich edycjach targów (jako miejsce noclegowe). Tu pokazywały swoje gry firmy Activision, Microsoft, SEGA, Vivendi, Midway i Ubisoft.

Le Merigot

Hotel inspirowany obiektami znajdującymi się na Lazurowym Wybrzeżu we Francji, ma również rozbudowane zaplecze pozwalające na przeprowadzanie zabiegów odnowy biologicznej (znalazł się na liście 20 najlepszych SPA w Ameryce). Mogli z nich korzystać przedstawiciele wystawiających się tu firm, tj. Atari (i szef zespołu pracującego nad Wiedźminem), Crave, Electronic Arts, Namco i Sony.

Shutters on the Beach

Ciekawy, sprawiający wrażenie zbudowanego w całości z drewna i położony tuż przy plaży hotel, podobno często odwiedzany przez gwiazdy Hollywood i showbiznesu (Dody nie było). Zamiast nich dziennikarze uczestniczący w tegorocznym E3 mogli oglądać gry firm Disney Interactive, Capcom, Sony Online Entertainment oraz THQ.

Casa del Mar

Siostrzany hotel Shutters on the Beach, mieszczący się w budynku z 1928 roku, którego architektura utrzymana jest w modnym wówczas w USA stylu neorenesansowym. W połowie lipca można w nim było podziwiać nie tylko formy architektoniczne, ale i prezentacje gier Take Two oraz id Software (zamiast silnika id Tech 5, na który wszyscy liczyli, wystawiano tylko Enemy Territory: Quake Wars).

Sheraton Delfina

Należący do sieci Sheraton, położony nieco dalej od oceanu i pozostałych hoteli. Tu prezentowała się właściwie tylko jedna firma – NCSoft. Warto było jednak dotrzeć na miejsce, by obejrzeć prezentację gry Tabula Rasa prowadzoną przez jej twórcę, legendarnego projektanta Richarda Garriota (wymyślił serię Ultima, spopularyzował gatunek MMORPG wraz z grą Ultima Online).

Barker Hangar

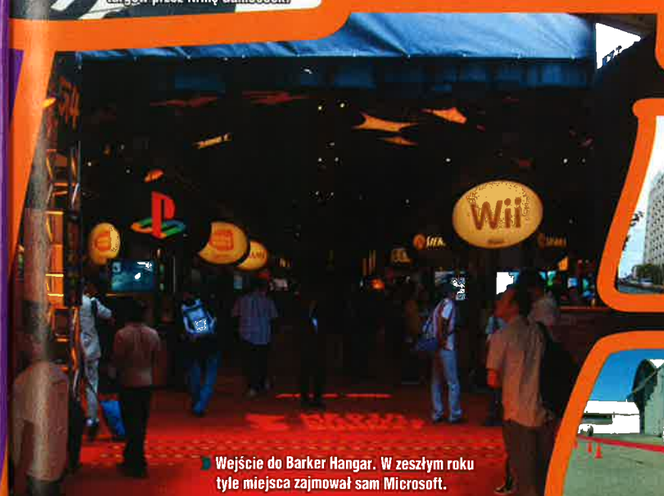
Jeden z hangarów na lokalnym lotnisku w Santa Monica, gdzie nowe gry, niekoniecznie te same co w hotelowych pokojach (np. tylko tu można było zobaczyć S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky) prezentowała większość firm biorących udział w targach. To tu nowa formuła targów najbardziej przypominała stare E3.

To dlatego przebieg konferencji prasowych organizowanych w hotelu Fairmont przez wydawców przekazywano do analityków giełdowych, których opinia na temat nadchodzących tytułów może wpłynąć na kurs akcji (tak zrobił np. Take Two; pierwsza publiczna prezentacja GTA IV jednak nie przekonała rachmistrzów z Wall Street). Coraz częściej też wydawcy chwalą się grami należącymi do kategorii *casual*, czyli prostymi, interaktywnymi produkcjami przeznaczonymi dla całej rodziny, wydawanymi głównie na konsole Nintendo, ale również komórki czy PC-ty. W hardkorowym graczu takie tytuły budzą – w najlepszym razie – politowanie, ale wszyscy najwięksi na rynku (m.in. EA, Ubisoft, Microsoft, Activision) stawiają na takie produkcje, bo to one pozwolą rozszerzyć rynek (kolejne słowo klucz na E3 2007).

Jedyne miejsce, gdzie można było zobaczyć „laski" – „E3 Funeral", impreza zorganizowana na koniec targów przez firmę Gamecock.

Gry dla graczy

A prawdziwe gry? Większość najciekawszych prezentujemy na kolejnych stronach. Kilka kolejnych (m.in. Tabula Rasa, Frontlines itd.) pokazujemy w postaci filmików i screenów w specjalnej sekcji E3 na naszej płycie DVD. Warto również zajrzeć na naszą stronę internetową, gdzie znajdują się bezpośrednie, spisywane na bieżąco i bardzo obszerne relacje z najważniejszych pierwszych dwóch dni imprezy. Materiały te pokazują, że **mimo obaw i E3, i PC jako platforma do gier mają się całkiem nieźle**. Nawet bez wydekoltowanych anienek. |CDA|



Wejście do Barker Hangar. W zeszłym roku tyle miejsca zajmował sam Microsoft.

GATUNEK: AKCJA/RPG
PRODUCENT: GAS POWERED GAMES
DYSTRYBUTOR: SEGA
PREMIERA: III KWARTAŁ 2008

SPACE SIEGE

Znacie historię o inwazji kosmitów na Ziemię? Tak? No to posłuchajcie...

Strach pomyśleć, co by się działo, gdyby nie kosmici i ich odwieczne zapędy do zapanowania nad Niebieską. Co prawda, może żylibyśmy spokojniej, ale twórcy gier mieliby nie lada orzech do zgryzienia. Na szczęście nikt nie udowodnił, że Obcych nie ma (zdaje się też, że to zadanie raczej niemożliwe), więc na naszych stronach aż roi się od nowych planów inwazji z kosmosu.

Nie inaczej jest w Space Siege'u. W dość odległej przyszłości Ziemianie wybrali się na kolonizację kosmosu. Szło im całkiem nieźle aż do momentu, gdy natrafili na rasę zwaną Karak, która nie tylko zmusiła ich do odwrotu, lecz dodatkowo popędziła za nimi aż do naszej rodzimej planety. Kiedy ta została przez nich zaatakowana, nie było cienia nadziei, że istnieje dla naszego globu jakiś ratunek. Jedyna szansa na ocalenie ludzkości była w ewakuacji – do pięciu wielkich statków kosmicznych wprowadzono jak największą liczbę osób. Niestety tylko jednemu, Armstrongowi, udało się wymknąć i przetrwać, reszta została zniszczona. Ty zaś wcielisz się w postać Setha Walkera, znającego się na wojaczce specjalisty od robotów (z jednym zresztą podróżować będzie przez całą grę). **Głównym celem jest oczywiście obrona ludzi przed wrogą rasą, a także... odpowiedź na pytanie, czym tak naprawdę jest człowieczeństwo.**

Za grę odpowiada Chris Taylor i Gas Powered Games. Po tak doświadczonym studiu (obie części Dungeon Siege'a oraz Supreme Commander) można się było spodziewać nieco oryginalniejszej fabuły, ale kto wie, czy rzeczywiście konieczność dokonywania nietypowych wyborów nie sprawi, że historia okaże się znacznie głębsza i dojrzalsza, niż wydaje się na pierwszy rzut oka. **Dokonywanie wyborów ma być bowiem tutaj równie ważne co rozwijanie postaci na modłę erpegową.** A właściwie to obie te czynności będą nierozerwalnie ze sobą związane.

Od gracza zależy, gdzie ustanowi własny limit, to znaczy kiedy uzna, że dodanie sobie jeszcze jednego chipu czy protezy do reszty sprawi, że nie będzie już człowiekiem. Jeśli w ogóle odczuwasz wstręt do wszelkich implantów, możesz nie decydować się na żaden i walczyć z Obcymi tylko przy użyciu własnych, typowo ludzkich sił. W praktyce jednak poziom trudności gry wzrośnie do takiego stopnia, że musisz być nie lada kozakiem, by się na takie rozwiązanie zdecydować. Z drugiej strony, stopniowe przemienianie się w cyborga i korzystanie z broni Obcych nie sprawia jedynie, że zraniona będzie twoja dogłębnie humanistyczna dusza. Bardziej chodzi o to, jak odbierają cię ci, których masz ratować. Im mniej jesteś do nich podobny, tym twoje relacje z resztą ludzkości będą chłodniejsze.

Akcja gry, od początku do końca, będzie się działa na statku kosmicznym. Jeśli się jednak obawiasz, że przez cały czas skazany będziesz na futurystyczne widoki i szaro-niebieskie wnętrza, od razu mogę uspokoić: mimo tego, co widzisz na screenach, w Space Siege'u znajdą się również zupełnie odmienne plenery – m.in. dżungla czy podziemia. No co? Pisałem przecież, że Armstrong jest naprawdę wielkim statkiem...

Choć grę zapowiedziano na E3 i według zapewnień producentów znajduje się dopiero w początkowej fazie tworzenia, wiadomo już o niej całkiem sporo – w tym to, jak będzie wyglądał multiplayer. W przeciwieństwie do wielu innych gier diablopodobnych nie będzie to tylko kopia trybu single, tyle że dla kilku graczy. Powstaną specjalne mapy i misje wieloosobowe zoptymalizowane w ten sposób, by sesje mogły trwać nawet 15 minut.

Póki co jeszcze nieco za wcześnie, by silić się na jakieś prognozy. Miejmy nadzieję, że Space Siege nie będzie tylko klonem Dungeon Siege'a, ale tytułem wnoszącym nową jakość do hack'n'slashy. Czasu na szlifowanie jest jeszcze sporo – twórcy na razie przebąkują nieśmiało o drugiej połowie przyszłego roku, ale w tej branży rzadko kiedy takie deklaracje można brać na serio. *[Q]*

Akcja gry od początku do końca będzie się rozgrywała na statku kosmicznym.

Złota Kolekcja
★★★★★

NAJLEPSZE GRY Z OFICJALNYMI DODATKAMI!

Nadchodzi era wielkich bohaterów! Zbierz siły i poprowadź sprzymierzone oddziały do zwycięstwa nad mrocznymi elfami!

ZESTAW ZAWIERA:
* GRĘ SPELLFORCE 2 CZAS MROCZNYCH WOJEN
* DODATEK SPELLFORCE 2: WŁADCA SMOKÓW
* DRUKOWANY PORADNIK

Pasjonująca podróż po antycznym świecie. Powstrzymaj tytanów, którzy uciekli ze swego wieczystego więzienia!

ZESTAW ZAWIERA:
* GRĘ TITAN QUEST
* DODATEK TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE
* DRUKOWANY PORADNIK

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
WERSJA KINOWA
CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99,90 ZŁOTYCH

JUŻ W SPRZEDAŻY!

ZŁOTA KOLEKCJA TO EKSKLUZYWNE WYDANIE NAJLEPSZYCH GIER KOMPUTEROWYCH Z OFICJALNYMI DODATKAMI. UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ O NAJWIĘKSZE HITY!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT
gram.pl Z CD PROJEKT

© 2007 CD Projekt. Złota Kolekcja jest znakiem jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. CD Projekt, gram.pl i wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.

JOHN WOO'S STRANGLEHOLD

GATUNEK: AKCJA
PRODUCENT: IN-HOUSE
DYSTRYBUTOR: MIDWAY
PREMIERA: 20 SIERPNIA 2007

Stranglehold to wspólna inicjatywa znakomitego reżysera Johna Woo oraz jednego z najpopularniejszych azjatyckich aktorów Chow Yun-Fata. Efekt? Najbardziej efektowne sceny strzelanin z tegorocznego E3 i bez wątpienia kandydat do tytułu gry akcji 2007 roku.

Fabuła w Ucisku jest trywialna jak zawsze w takich produkcjach (Max Payne nie był tu wyjątkiem): głównemu bohaterowi Źli Ludzie zabili rodzinę, co było ich największym błędem. Inspektor Tequila zakasza rękawy... zaś ty możesz szykować się na jedne z najefektowniejszych i lepiej wyreżyserowanych scen strzelanin w historii PC. Stranglehold był już pokazywany na poprzednim E3, ale teraz dane nam było zobaczyć tytuł właściwie kompletny. Już w pierwszej scenie można się rozkoszować wieloma nawiązaniami do kina akcji (gitarowe futerały wypełnione bronią) i wręcz efekciarskimi momentami. Drzwi wylatujące z futryn, przewracane stoły, pękające szkło, spowolnienia akcji, specyficznie zobrazowana brutalność (kamera podążająca za kulą!) – **po prostu interaktywny film Woo na ekranie kompa! Premiera lada chwila**, a dodatkową dobrą wiadomością jest, że wcześniej możemy spodziewać się dema. Na pewno wrzucimy je na naszego DVD-ka... ***[Q]***

GATUNEK: RPG
PRODUCENT: CD PROJEKT RED STUDIO
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2007

WIEDŹMIN

Zaskoczenie! Wiedźmin prezentowany był na targach E3 na stanowisku Atari, na którym budził prawdziwe zainteresowanie.

Na dodatek całkiem zasłużone, bo prace nad grą zbliżają się ku końcowi i okazuje się, że team Red Studio po – dosłownie – latach wysiłków stworzył najprawdopodobniej całkiem niezłego RPG-a: oryginalnego, interesującego graficznie, a na dodatek korzystającego z prozy najlepszego polskiego autora fantasy.

Od czasu, kiedy poprzednio widzieliśmy Wiedźmina, w grze pojawiło się kilka elementów, z których dwa robią szczególne wrażenie. Pierwszym z nich jest nowe ustawienie kamery (domyślne, można ją w dowolnym momencie samodzielnie przestawić) pokazujące akcję tak jak w grach Lost Planet czy Ghost Recon: Advanced Warfighter. Nadaje to rozgrywce sporo dynamiki. Inna ciekawa nowinka to dość unikalny sposób przedstawiania konsekwencji podejmowanych przez gracza decyzji w formie obrazów malowanych akwarelą. ***(Hut)***

SABOTAGE

GATUNEK: SKRADANKA
PRODUCENT: REPLAY STUDIOS
DYSTRYBUTOR: GAMECOCK
PREMIERA: 2008

Jedna z bardziej zabawnych prezentacji na targach E3. Prowadzący ją Sascha Jungnickel z niemieckiego studia Replay co chwilę wybuchał śmiechem, gdy bohaterka Sabotage zabijała kolejnych strażników – nie zważając na to, że wszyscy oni byli jego krajanami.

Bohaterką tej skradanki, nad którą pracują twórcy samochodówki... Crashday (w pełnej wersji w CD-Action 13/06), jest Violet Summer, postać inspirowana autentyczną kobietą szpiegiem – Violette Szabo. Wykonywała ona zadania dla aliantów w trakcie drugiej wojny światowej. W rzeczywistości prawdziwa Szabo została złapana przez Niemców i zamordowana, jednak bohaterka gry najwyraźniej uniknęła śmierci – fabuła rozpoczyna się od jej przebudzenia w szpitalu, a kolejne misje to po prostu wspomnienia majaczącej w gorączce kobiety.

Sabotage „obsługuje" wszystkie typowe dla gatunku skradanek elementy (ukrywanie się w cieniu, gwizdanie na przeciwników itd.), ale dodaje też elementy bardziej oryginalne. Pomysł na pobyt w szpitalu wykorzystano w mechanice rozgrywki. **Max Payne miał swój bullet time, Violet Summer natomiast korzysta z jeszcze lepszego - Morphine Mode.** Po włączeniu tego trybu czas się zatrzymuje, bohaterka pojawia się na ekranie w stroju szpitalnym, a gracz może wykorzystać kilka chwil bezruchu, by zakraść się do nieprzyjaciela i utrudnić życie wrogom. W grze Violet opisana jest kilkoma współczynnikami. To m.in. zdrowie, wytrzymałość, dyskrecja, umiejętność walki bronią palną i podatność na morfinę – a od tego ostatniego zależy właśnie czas trwania narkotycznego efektu. Atrybuty te podbija się punktami otrzymywanymi za wykonywane zadania czy... znalezione przy trupach medale Wehrmachtu, Abwehry i SS. Hmmm. Nieco szokował też radosny śmiech Saschy, gdy panna Summer pozbawia życia kolejnych nazistów. Niby to sk... dranie, ale jednak jakoś tak dziwnie się tego słuchało. ***(Hut)***

GEARS OF WAR

GATUNEK: AKCJA
PRODUCENT: EPIC GAMES
DYSTRYBUTOR: MICROSOFT
PREMIERA: JESIEŃ 2007

Gears of War to dzieło, dla którego najwłaściwszym określeniem jest: tak epickie, że aż nierealne. I to nie tylko dlatego, że stworzone zostało przez Epic Games i w oparciu o Unreal Engine 3.0. To gra absolutnie niezwykła pod każdym względem – prawdziwy dowód next-genowości Xboxa 360. Każdy gracz powinien przynajmniej ją zobaczyć. A przecież istnieją dodatkowe powody, dla których warto czekać właśnie na jej wersję PC!

Dla tej jednej wiadomości warto było czekać na tegoroczne E3. W jednej chwili uzyskaliśmy wreszcie pełną jasność nie tylko w kwestii, czy, ale i kiedy wreszcie najnowsze dzieło twórców Unreala, serii Unreal Tournament i naturalnie całej rodziny silników Unreal, trafi wreszcie na tę wiecznie drugą „konsolę" Microsoftu – na PC. I choć samo potwierdzenie takich planów nie stanowiło – bądźmy szczerzy – wielkiej niespodzianki (zdradzał je wcześniej sam Cliff „CliffyB" Bleszinski z Epic Games), to prawdziwym zaskoczeniem było to, że **ujrzymy ją jeszcze w tym roku!**

Bohaterem GoW jest Marcus Fenix, żołnierz CoG (Coalition for Ordered Government), którego poznajemy w... więzieniu, w którym osadzony został za samowolne opuszczenie służby. Wojna jednak nie zapomniała o swoim synu – do celi wpada z ułaskawieniem i drzwiami jego stary kumpel Dominic „Dom" Santiago i Marcus wraca do walki z szarańczą. Innymi słowy – w Gears of War wcielamy się w weterana niejednego boju na śmierć i życie, który mimo ewidentnej gruboskórności kulom zwykł się... kłaniać.

No właśnie, najbardziej niezwykłą – zaraz obok **grafiki, która w rzeczywistości wygląda jeszcze lepiej niż na screenshotach** – cechą Gears of War jest założenie, że... broń jest jednakowo zabójcza dla tamtych, jak i naszych. Pamiętam swoje pierwsze chwile na konsoli, kiedy jeszcze wydawało mi się, że strzelam lepiej niż przeciwnicy, a tych parę pocisków, jak zwykle w grach, wezmę na klatę. Miałem rację – wziąłem... dzięki czemu już po dwóch sekundach reprezentująca obrażenia ikona zębatki nabrała koloru szkarłatu, ja zaś zmuszony byłem poszukać opcji wczytania stanu rozgrywki i co ważniejsze – nowego sposobu gry w Gears of War. I jak wszyscy fani „zębatki" odkryłem, że **przeżycie zależy od stosowania tylko dwóch rodzajów broni – zasłony i drużyny**. A jako że ukryć się czy osłonić można właściwie wszystkim, a kompani z Delta Team są bardzo kompetentni, Gears of War to jedna wielka krwawa i brutalna „zabawa w chowanego".

Wcielamy się w weterana niejednego boju, który kulom zwykł się... kłaniać.

Wygląda na to, że Microsoft rzeczywiście uczy się na własnych błędach i casus Halo oraz związane z nim zdziwienie, że pecetowcy nie zachwycili się zleżałą konsolówką, raczej nie ma już prawa się powtórzyć.

Zacznijmy jednak od początku na wypadek, gdyby fenomen Gears of War był dla niektórych spośród nas czymś zupełnie nowym i nieznanym. A zatem: Gears of War to **gra akcji ukazana w perspektywie trzeciej osoby, osadzona w alternatywnej rzeczywistości** Sery – planety toczonej rakiem czy raczej szarańczą wojny z plagą Locust.

Z założeniem, że przycisk ukrycia się jest ważniejszy nawet niż ten odpowiedzialny za strzał, wiąże się jeszcze inna kwestia, na którą odpowiedź przyniosły E3. Przyznaję, że nie miałem pojęcia, iż zdobędę się na zamianę pada, z jego podręcznymi przyciskami i dwoma spustami, na klawiaturę i mysz. Wygląda jednak, że **obejdzie się bez zakupu pada przewodowego S-pad i wpięcia go na stałe do PC. Epic zdołał wymyślić równie intuicyjny sposób opierający się na przyciskach myszy i... spacji.**

To właśnie ten ostatni klawisz odpowiada za akcje kontekstowe – najważniejsza z nich to naturalnie ukrycie się za przeszkodą. Z tej pozycji możliwe jest przejście do pozycji strzeleckiej przy użyciu prawego przycisku myszy i oddanie strzału lewym. Spacja pozwala także przemieszczać się biegiem w kierunku najbliższego schronienia w niezwykle filmowym ujęciu reportera wojennego pod ostrzałem. Podwójne „tapnięcia" spacji zaś pozwolą wykonywać uniki i przewrotki.

Zmiana interfejsu jednak nie zamyka listy innowacji, jakie wersja PC wprowadza w konsolowy oryginał. Przeciwnie – to dopiero początek, gdyż jak wyjaśnił CliffyB, te zapowiedziane **5 'new chapters' właściwe dla wersji PC to w rzeczywistości 5 pełnych aktów po kilka rozdziałów każdy!** Innymi słowy, w naszej wersji wyeliminowane zostaną luki w prezentacji historii Delta Teamu, a sama kampania single player (lub co-op) trwać ma nawet kilka godzin dłużej!

I wreszcie, naturalnie, pewne jest, że **pecetowcy otrzymają grę, która będzie wyglądać lepiej nawet niż fantastyczny pierwowzór**. Zasługę za ten stan ponosi nie tylko wyższa rozdzielczość, ale także nowe funkcje „łagodzenia krawędzi" – anti-aliasingu, w jakie wyposażone są najnowsze karty graficzne. Nieco mniej pozytywna wieść dotyczy systemu zapisu gry, który pozostanie konsolowy – tj. opierać się ma na punktach sejwujących. Możecie nam jednak wierzyć – w przypadku Gears of War sprawdza się on znakomicie.

I na koniec dobrych wiadomości... jeszcze jedna dobra wiadomość. **Gears of War PC wydana zostanie nie tylko, jak Halo 2, na Vistę, ale i na XP (!).** Epic nie zamierza też wzbogacać jej o funkcję DirecX 10, więc **obecne generacje kart pociągną ją bez problemów**. Nie dość tego – multiplayer (w tym nowy tryb King of the Hill i dodatkowe 3 mapy) odbywać się ma w ramach Games for Windows – Live!. Co potwierdza dobiegające nas pogłoski, jakoby GfW-Live! miał być wprowadzony także na XP! A jeśli dodać do tego wszystkiego zapewnienie, że z pecetowym Marcusem spotkamy się jeszcze w tym roku... naprawdę – oby czas mijał jak najszybciej! ***[g.]***

DODATEK DO NAJPOPULARNIEJSZEJ GRY SIECIOWEJ W POLSCE

WROTA DO MROŹNEJ PÓŁNOCY STAJĄ OTWOREM

GUILD WARS
EYE OF THE NORTH

- 18 WIELKICH LOCHÓW DO SPLĄDROWANIA
- MOŻLIWOŚĆ ZAPISANIA WŁASNYCH OSIĄGNIĘĆ I ODTWORZENIA ICH W GUILD WARS 2
- 150 NOWYCH UMIEJĘTNOŚCI, W TYM 50 DOSTĘPNYCH WYŁĄCZNIE W TRYBIE PVE
- 40 NOWYCH ZESTAWÓW UZBROJENIA

DOBRA GRA – DOBRA CENA – DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL WERSJA KINOWA
PREMIERA JUŻ 31 SIERPNIA!
GUILDWARS.GRAM.PL

NCSOFT ARENANET gram.pl CD PROJEKT 12+ www.pegi.info

© 2005 - 2007 NCsoft Europe Ltd. Wszystkie Prawa Zastrzeżone. NCsoft, NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars: Eye of the North i inne powiązane logo i produkty są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi korporacji NCsoft. Wszystkie inne znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe należą do ich odpowiednich właścicieli.

DODATEK WYMAGA DO DZIAŁANIA KONTA, NA KTÓRYM AKTYWOWANO PEŁNĄ WERSJĘ JEDNEJ Z POPRZEDNICH KAMPANII - GUILD WARS: PROPHECIES, FACTIONS LUB NIGHTFALL.

THE AGENCY

GATUNEK: AKCJA/MMO
PRODUCENT: SONY ONLINE ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: SONY ONLINE ENTERTAINMENT
PREMIERA: 2008?

Szybkie samochody, bajeranckie gadżety, strzelaniny, wybuchy, brawurowe ucieczki i egzotyczne miejscówki – takie atrakcje rodem z filmów o Bondzie zafunduje graczom The Agency.

Jest to nastawiona na akcję sieciowa gra, która pozwoli się pobawić w superagenta w służbie UNITE lub najemnika opłacanego przez ParaGON i wykonywać na całym świecie zadania w najlepszym hollywoodzkim stylu. Dla obu stronnictw wypełniać będziemy szereg misji, takich jak infiltracja wrogich szeregów, zabójstwa, przemyt, pozyskiwanie informacji.

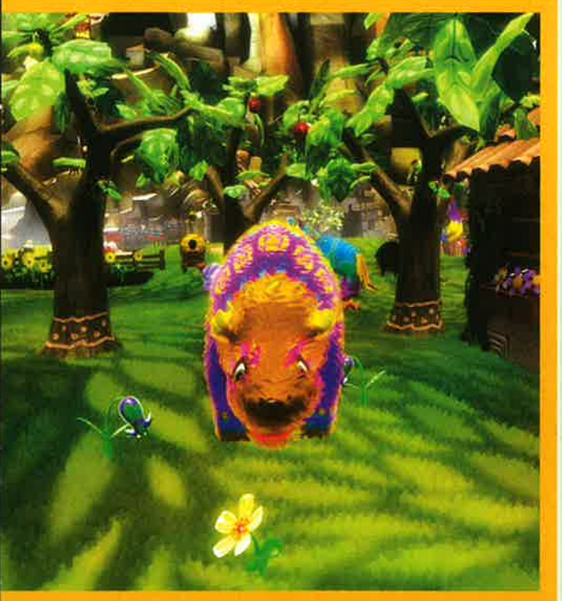
O tym, jak bardzo The Agency nastawiona jest na widowiskową akcję, świadczy fakt, że zaimplementowano w niej specjalne sekwencje, w których **gracz dostawać będzie bonusy za wykonanie zadania w wyjątkowo ciekawy (czytaj: efektowny) sposób** – np. skacząc między pędzącymi pojazdami lub wsiadając z karabinem maszynowym na karuzelę otoczoną przez wrogów. Oczywiście do naszej dyspozycji oddany zostanie nowoczesny sprzęt, jak choćby sportowe wozy kryjące zabawki rodem z Bonda. Co ciekawe, nie będzie tu wyraźnej specjalizacji lub sztywnego podziału na klasy – wystarczy, że zmienisz strój, a z roli „cienia" w stylu Sama Fishera przeskoczysz w gatki jednoosobowej grupy uderzeniowej pokroju Rambo. Misje fabularne (intryga ma być mocno zarysowana) urozmaicać będą wyścigi i minigierki w kasynach.

Osiągnąwszy odpowiednią pozycję w hierarchii, **gracz będzie mógł stworzyć własną organizację, w której zatrudniać będzie coraz lepszych komputerowych pracowników**. Będą oni wykonywać szereg zleceń (np. zbierać info o celu lub załatwiać sprzęt), a o wynikach informować poprzez... prawdziwe maile lub smsy. Pracować będą 24 godziny na dobę niezależnie od tego, czy jesteś zalogowany, czy nie.

The Agency nie będzie MMO w klasycznym znaczeniu tego słowa, choć umożliwi – oprócz wspólnego wykonywania misji i pojedynków PvP – interakcję z innymi. Większość czasu jednak spędzać będziesz w instantach. Produkcja ma być przystępna również dla graczy, którzy w MMO nie siedzą i nie chcą poświęcać większości życia na levelowanie – umożliwiać ma „zabawę od zaraz" tak wyjadaczom, jak i żółtodziobom. ***[CormaC]***

VIVA PIÑATA

GATUNEK: SIM
PRODUCENT: RARE
DYSTRYBUTOR: MICROSOFT
PREMIERA: KONIEC 2007



Wydanie Gears of War na PC było tylko kwestią czasu – jedyne, co zaskoczyło na konferencji E3, to informacja, że stanie się to tak szybko – ale... Viva Piñata?

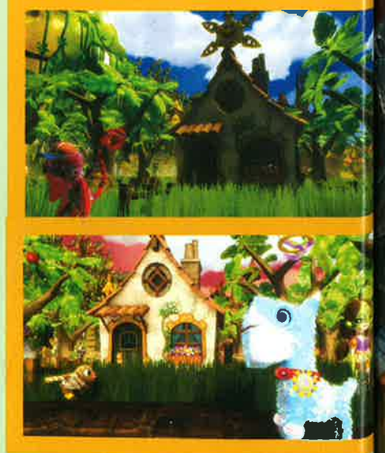
Nikt się chyba nie spodziewał, że równolegle z GoW Microsoft zapowie komputerową wersję tej produkcji z konsoli Xbox 360 – co prawda, również bardzo popularnej, ale przeznaczonej raczej dla młodszych graczy i – jakby nie patrzeć – należącej do kategorii casual.

Zabawa polega na budowaniu ogrodu, w którym wraz z jego rozwojem pojawiają się zabawne, przepięknie animowane stworki – Piñaty (od meksykańskiej zabawki; papierowej maskotki, którą rozbija się np. podczas urodzin, uwalniając ukryte w środku cukierki i inne łakocie). **W pewnym sensie jest to więc odległy – i bardzo nieletni – kuzyn takich gier jak choćby SimCity**, w których zadaniem gracza również było stworzenie dogodnych warunków do rozwoju pewnej społeczności.

A wbrew pozorom opieka nad Piñatami potrafi sprawić nieco kłopotu – zwierzaczki mają duże wymagania, szczególnie jeśli chcesz, by łączyły się w pary i zaplanowały wspólne potomstwo. Romantyczne riki-tiki-tak stworków zrealizowane jest w postaci minigierki (nieco innej dla każdego z gatunków), co ma zapewne uczulić młode pokolenie na znaczenie gry wstępnej w życiu intymnym.

Ogród jest również narażony na niebezpieczeństwa. Największym są Chuligani, czyli banda opryszków pod kontrolą złego profesora Pestera. Potrafią zdemolować nawet najpiękniejszy i najbardziej zadbany ogród. Uważać trzeba również na zgorzkniałe Piñaty, które pojawiają się zawsze wtedy, gdy w ogrodzie coś działa nie tak, oraz Zielsko, czyli chwasty, których wytępienie zajmuje nieraz bardzo dużo czasu.

Nagrodą za wszystkie wysiłki jest przepiękna, prawdziwie bajkowa grafika. **Ekipie Rare udało się stworzyć unikalny, wirtualny świat, który oddycha, żyje, zachwyca kolorami i kształtami.** A wersja PC może być jeszcze ładniejsza, ponieważ skorzysta na wyższej rozdzielczości i lepszych teksturach. ***[Hut]***



GATUNEK: FPS
PRODUCENT: GSC GAME WORLD
DYSTRYBUTOR: BRAK
PREMIERA: 2008

S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

Na S.T.A.L.K.E.R.-a czekaliśmy sześć długich lat, ale jak wiadomo, to niepozbawione wad, ale zarazem niezwykle klimatyczne „przestrzelenie się" przez postnuklearną Zonę okazało się warte tego czasu. Teraz zaś GSC Game World nie może się już doczekać, by opowiedzieć nam ciąg dalszy... a właściwie wstęp do tamtej historii – Clear Sky.

Akcja S.T.A.L.K.E.R.-a: Clear Sky – prequela Shadow of Chernobyl, rozgrywa się na rok przed pamiętną błyskawicą, która ożywiła naszego Frankensteina. Szybko okaże się, że tamten czas był okresem spokoju w życiu Zony. W Clear Sky jest zdecydowanie bardziej niestabilna – pojawiają się niezwykłe anomalie i... artefakty, ściągające poszukiwaczy zwanych stalkerami (od Scavenger, Trespasser, Adventurer, Loner, Killer, Explorer, Robber). Wśród nich znajdzie się nasz bohater – najemnik, który, jak twierdzą twórcy, odgrywać ma ważną rolę w ukształtowaniu Zony, jaką znamy z Cienia Czernobyla, i wyjaśnić, dlaczego niejaki Strielok skończył wśród trupów...

Listę zmian otwiera rozwinięcie koncepcji A-Life – czyli świata gry, który żyje własnym życiem. W Clear Sky wszystko obraca się wokół ośmiu frakcji walczących o terytorium i zasoby (od ich posiadania zależy liczebność wysokopoziomowych stalkerów w każdej z grup). Zmienił się także świat składający się po połowie z lokacji nowych (Czerwony Las, Limański i podziemia Prypeci) i znanych, ale zmienionych nie do poznania. GSC Game World opanowało także sztukę pisania rendererów obsługujących parallax mapping i tworzenia dynamicznego oświetlenia bez pomocy map świetlnych. Wygląda też na to, że możliwe będzie wreszcie niszczenie przynajmniej części wystroju planszy.

Clear Sky wprowadzi także całą listę poprawek do dyskusyjnych składowych poprzedniczki. Usprawniony zostanie m.in. interfejs – od elementów HUD-a po PDA, który w końcu działać ma tak jak powinien już za pierwszym razem. Wszystko to zaś – i więcej – już w pierwszej połowie przyszłego roku. A więc... znów czekamy na S.T.A.L.K.E.R.-a. ***[g.]***

NAJWIĘKSZY DODATEK W HISTORII GIER STRATEGICZNYCH!

MEDIEVAL II TOTAL WAR™ KRÓLESTWA

4 NOWE, WIELKIE KAMPANIE!

Zdobądź władzę nad całymi Wyspami Brytyjskimi, wyrusz na wyprawy krzyżowe, weź udział w wojnach teutońskich, a na końcu podbij Nowy Świat.

Ponad 75 godzin grania!

Premiera już 6 września!
www.gram.pl/Krolestwa

WYMAGA ORYGINALNEJ POLSKIEJ WERSJI GRY MEDIEVAL II: TOTAL WAR™

PL WERSJA KINOWA

59,90 CENA

16+ www.pegi.info PC DVD ROM TOTAL WAR CREATIVE ASSEMBLY SEGA CD PROJEKT gram.pl

© The Creative Assembly Limited. Total War, Medieval: Total War i logo Total War są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi The Creative Assembly Limited. SEGA i logo SEGA są zarejestrowanymi znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszystkie pozostałe znaki i nazwy handlowe należą do swoich prawowitych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

GATUNEK: SHOOTER
PRODUCENT: TIMEGATE STUDIOS
DYSTRYBUTOR: SIERRA
PREMIERA: JESIEŃ 2007

F.E.A.R. PERSEUS MANDATE

Po F.E.A.R.: Extraction Point nadszedł czas na drugi dodatek do jednego z najfajniejszych i najważniejszych shooterów ostatnich lat. Tym razem dodatek samodzielny, co ma zresztą uzasadnienie w scenariuszu.

Perseus Mandate **nie będzie bowiem kontynuował fabuły z poprzednich dwóch Strachów i da odpocząć ich głównemu bohaterowi.** Ten dodatek skoncentruje się na innym oddziale First Encounter Assault Recon, który wykonywał równoległe zadanie w czasie, gdy rozgrywały się wydarzenia z F.E.A.R. oraz Extraction Point. Nowy bohater ma umiejętności podobne do tych, które widzieliśmy w poprzednich grach, aczkolwiek nie jest związany z Almą.

Nie tylko ta ostatnia będzie zresztą problemem – na scenie pojawia się grupa najemników, którzy chcą wykraść te same tajne informacje Armachamu, których potrzebujesz, by wyjaśnić, co się dzieje. Większą część czasu poświęconego Perseus Mandate spędzisz pod powierzchnią miasta Auburn, penetrując podziemne korytarze i kompleksy.

Nowy dodatek musi oczywiście wprowadzić nowych przeciwników – i robi to. Spotkamy wspomnianych najemników, którzy nazywają się Nightcrawlers (ubrani są na czarno i wyposażeni w wizjery), a także nowe zagrożenia natury paranormalnej, w tym Shades (Cienie) wyłażące ze ścian i podłóg, by cię pochwycić. Twórcy zapowiadają **poprawione AI, bardziej zdecydowane i agresywne, a także sprytniejsze** – a przecież już w pierwszym Strachu wrogowie nie byli głupi! Wśród nowych pukawek znajdą się zaś m.in. karabin szturmowy z wizjerem na podczerwień (niestraszne mu gęste zasłony dymu), Lightning Gun oraz granatnik wystrzeliwujący ładunki wybuchowe wypchane... gwoździami.

Dodatek uzupełniać mają usprawnienia rozgrywki multi oraz nowy tryb 'Instant Action', w którym celem jest przetrwanie ataków kolejnych fal przeciwników. Perseus Mandate powinien być smakowitą przystawką przed F.E.A.R. 2. ***[CormaC]***

THRILLVILLE: OFF THE RAILS

Kolejny nudny tycoon? Dla przeciętnego gracza być może, ale dla fanów gatunku szykuje się rarytas.

GATUNEK: STRATEGIA
PRODUCENT: LUCASARTS
DYSTRYBUTOR: LUCASARTS
PREMIERA: LISTOPAD 2007

Jak w każdej tego typu grze, dostajemy teren pod zabudowę i tam tworzymy park rozrywki z roller-coasterami w roli głównej. Zaczynamy od odwiedzenia okolicznych mieszkańców i wypytania ich o gusta. Później wybieramy któryś z piętnastu parków tematycznych, może to być Battleville, Winterville, Spaceville lub Aeroville, a dalej wszystko toczy się tak jak w innych tycoonach. W sumie w Thrillville do wykonania jest około stu zadań, do tego 34 minigry.

Z każdym gościem czy pracownikiem parku można porozmawiać, choć sami twórcy ostrzegają, że nie wszystkim należy ufać. Rozbudowując nasz park możemy korzystać z gotowych kolejek lub też wymyślać własne. Dodatkowo w grze jest dwadzieścia 'death-defying' kolejek, czyli mówiąc po ludzku – tras ekstremalnych, przeznaczonych dla tych, co nie znają strachu i rozumu nie mają. Na przykład takie, na których wielkie ramię podnosi i przenosi wagonik, czy takie, na których wagonik cały czas mknie z oszałamiającą prędkością. Dodatkowo w rękach gracza spoczywają finanse całego parku, ciągle trzeba coś nowego wymyślać, by przyciągać nowych i starych gości. Graficznie Thrillville: Off the Rails prezentuje się nad wyraz dobrze, co z pewnością ucieszy wszystkich fanów tycoonów. Jest kolorowo jak w prawdziwym parku rozrywki. ***[eld]***

DAJEMY MNÓSTWO POWODÓW NA UDANE WAKACJE!

TANIEJ O 30%

PYTAJ O GRY OBJĘTE PROMOCJĄ W DOBRYCH SKLEPACH KOMPUTEROWYCH NA TERENIE CAŁEGO KRAJU!

PRAWDOPODOBNIE NAJCIEKAWSZE GRY NA WAKACJE!

TANIEJ O 40%

PYTAJ O GRY OBJĘTE PROMOCJĄ W DOBRYCH SKLEPACH KOMPUTEROWYCH NA TERENIE CAŁEGO KRAJU!

Szczegóły promocji oraz wykaz sklepów objętych promocją znajdziesz na stronie:

www.wakacje.cenega.pl

WP.PL CENEGA

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

Wszystkie logotypy i znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

FLIGHT SIMULATOR X: ACCELERATION

GATUNEK: SYMULATOR
PRODUCENT: ACES STUDIO
DYSTRYBUTOR: MICROSOFT
PREMIERA: JESIEŃ 2007

Jeden z bardziej udanych tworów Microsoftu, Flight Simulator, niebawem doczeka się dodatku. Dosłownie kilka dni temu zmieniono mu nazwę – początkowo miał być sprzedawany jako Adrenaline, lecz gigant z Redmond zadecydował, że FSX-owi bardziej niż ten hormon przyda się Przyspieszenie.

Rzeczywiście, na pewno każda dodatkowa prędkość okaże się przydatna, a to ze względu na nowy tryb: sieciowe wyścigi. Zmierzyć się będzie można z graczami przez Sieć na różnych poziomach trudności oraz przy zmiennych warunkach pogodowych. Do tego oczywiście dojdzie jeszcze **pokaźna liczba misji (20 nowych) oraz kolejne maszyny**. F/A-18A Hornet, P-51D Mustang i EH-101 (helikopter) są maniakom lotnictwa doskonale znane, choć może niekoniecznie jako samoloty cywilne. Bez obaw – wszystkie są odpowiednio „wykastrowane" z jakiejkolwiek broni, seria w żadnym razie nie zmienia pacyfistycznego oblicza. O wymaganiach sprzętowych Microsoft milczy – i nic dziwnego, skoro jeszcze tak naprawdę nie narodziły się komputery, na których dałoby się grać w FS X bez przeszkód przy najwyższych ustawieniach. Nie zabraknie jednak oczywiście obsługi DirectX 10, a tytuł – a jakże – zostanie objęty programem Games for Windows. Na szczęście: nie tylko na Vistę. *[Q]*

AION: TOWER OF ETERNITY

GATUNEK: MMORPG
PRODUCENT: NCSOFT
DYSTRYBUTOR: NCSOFT
PREMIERA: 2008

W skrócie Aion to MMORPG robione na silniku Far Cry'a przez twórców Guild Wars.

Już to wystarczy, by wzbudzić ciekawość, ale jeszcze większe wrażenie robi świat (zwany Atrea) i bohaterowie. Co powiedzielibyście na pękniętą kulę, w której (tak, wewnątrz!) żyją dwie rasy – w obie mogą się wcielić gracze. Podobni do aniołów Elyos zamieszkują górną półkulę (nawet mają skrzydła!), natomiast Asmondians – dolną (znana jest póki co jedynie ich nazwa). Pośrodku znajduje się Abyss, zamieszkany przez Balaurów, sterowanych przez komputer. Jeśli dodać do tego możliwość walki w powietrzu, trwałość świata (co umożliwia np. zdobywanie terytoriów) i dużą autonomię Balaurów, którzy wcale nie będą się poczynaniom graczy biernie przyglądali... cóż, czy Aion będzie w stanie zagrozić pozycji WoW, czy choćby Guild Wars, okaże się dopiero za rok, ale przyznacie chyba, że brzmi to wszystko niezwykle smakowicie. *[al]*

GATUNEK: AKCJA/RPG
PRODUCENT: FIREFLY
DYSTRYBUTOR: GAMECOCK
PREMIERA: POCZĄTEK 2009

DUNGEON HERO

Studio Firefly zasłynęło pierwszymi częściami serii Twierdza, późniejsze produkcje (m.in. Twierdza: Legendy czy CivCity: Rome) trudno jednak uznać za udane.

Być może dlatego najnowszym projektem studia, grą Dungeon Hero, zainteresował się (tylko?) nowy w branży wydawca, firma Gamecock. Ciekawe też, jak Firefly zachęciło dystrybutora do podpisania umowy, skoro Dungeon Hero istnieje teraz właściwie wyłącznie w postaci zapisanego na papierze projektu, teczki concept artów i kilku animacji głównego bohatera prezentujących system walki?

Pomysł jest taki – **stworzyć lochy, które będą realistyczne, a więc oparte na własnej wewnętrznej ekonomii, systemie społecznym itd.** Dungeon z tej gry ma być bardziej wiarygodny niż w innych grach RPG, w których gigantyczne pająki żyją w zgodzie z goblinami (zamiast je zjadać), a kolejne pomieszczenia zdają się istnieć tylko po to, by było gdzie ustawić skrzynie ze skarbami, które łupi bohater.

To realistyczne podziemne miasto – Goldstar City, podzielone na cztery dzielnice, zróżnicowane wyglądem i pełnionymi funkcjami – ma też prawdziwe problemy. Jeden z goblinów podczas pracy w kopalni zszedł za głęboko pod ziemię i otworzył przejście do poziomów zajmowanych przez dużo potężniejszą rasę śmierci (race of death), która teraz zagraża mieszkańcom lochów. Z pomocą przychodzi im bohater gry, łowca przygód, którego gobliny podstępem namawiają do zmierzenia się z pradawnym złem.

Mocnym punktem tytułu ma być walka. Będzie ona zręcznościowa (choć bohatera mają opisywać statystyki i ponad 200 umiejętności) i kontekstowa – w zależności od danej sytuacji (otoczenia, liczby przeciwników itd.) klawisze pada czy klawiatury będą uruchamiały różne, zwykle bardzo brutalne uderzenia. To dlatego twórcy gry nazywają jej bohatera „Bruce'em Willisem lochów", a wśród repertuaru jego ciosów ma się znaleźć również 'Glasgow kiss', czyli popularna i w polskich dyskotekach „baśka" (nie mylić z piosenką Wilków). *[Hut]*

SUPERSELLER
WRZESIEŃ ZAPOWIADA SIĘ NAPRAWDĘ...
WYSTRZAŁOWO!
PODPISZ KONTRAKT
na www.superseller.pl
i odkryj nowe tytuły z
CREATIVE
Sprawdź co nowego na www.superseller.pl
NOWA, ULEPSZONA POLSKA EDYCJA
POLSKA WERSJA PL
PORADNIK DO GRY
GRY OnLine
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
CENEGA
eidos
DOBRY ZAKUP
GRY OnLine
UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ!
49,90 PLN
Just Cause © Eidos 2006. Gra stworzona przez Avalanche Studios. Wydana przez Eidos 2006. Just Cause, Eidos i logo Eidos logo są znakami towarowymi SCI Entertainment Group. Avalanche jest znakiem towarowym Fatalist Entertainment AB. Wszystkie prawa zastrzeżone.
© 2004 IO Interactive A/S. Gra stworzona przez IO Intiniactive. Wydana przez Eidos. Hitman Blood Money, Eidos i logo Eidos są znakami towarowymi Eidos Group of Companies. IO i logo IO są znakami towarowymi IO Interactive A/s. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli.

INSECTICIDE

GATUNEK: AKCJA
PRODUCENT: CRACKPOT ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: GAMECOCK
PREMIERA: IV KWARTAŁ 2007

Następnym razem, gdy wpadniesz na pomysł, by zagazować Raidem jakiegoś karaczana, pamiętaj, że jego przodkowie byli na Ziemi na długo przed nami, a potomkowie pewnie będą tu, gdy Słońce będzie wybuchać. I nie wiadomo, co z nich kiedyś wyrośnie...

Akcja Insecticide osadzona jest **w odległej przyszłości w świecie, w którym insekty wyewoluowały i stały się dominującym gatunkiem, spychając ludzi na niższe szczeble drabiny ewolucji.** Gracz weźmie pod opiekę detektyw Chrys Liszt, która wraz z partnerem Roachym Caruthersem ma do rozwikłania sprawę morderstwa w fabryce produkującej napój Nectarola. Oczywiście jak to zwykle w detektywistycznych historiach bywa, sprawa nie jest tak prosta, jak to się wydaje i po zdrapaniu wierzchniej warstwy ujawni „tajemnicę o epickich rozmiarach", jak informuje w materiałach z E3 wydawca gry. Tajemnicę, której rozwiązanie wymagać będzie przeczołgania się przez najgorsze zakamarki miasta, takie, w które żaden porządny insekt się nie zapędza.

Insecticide to gra akcji osadzona w klimatach detektywistycznych filmów i powieści z nurtu noir. Wyzwanie stanowić tu będą nie tylko walki, lecz także konieczność prowadzenia śledztwa – zbierania dowodów, przesłuchiwania podejrzanych i świadków (przez grę przewinąć się ma prawie 30 postaci) czy zabawy w „dobry glina, zły glina" mającej na celu wyciśnięcie zeznań. Nasi bohaterowie posługiwać się będą szeregiem zdolności specjalnych oraz oryginalnych, organicznych broni, które tworzyć będziemy z użyciem radioaktywnej substancji zbieranej z otoczenia.

Tym, co – moim zdaniem – wypada w grze najbardziej obiecująco (poza wizją świata), jest oryginalna oprawa graficzna kojarząca się z... No właśnie – **studio Crackpot zatrudnia weteranów z LucasArts, którzy pracowali przy produkcjach, takich jak Full Throttle, Day of the Tentacle oraz Grim Fandango.** Ta ostatnia mocno zapadła graczom w pamięci ze względu na niesamowitą stylistykę i jej echa zdają się przebijać w Insecticide. Warto ten tytuł zapamiętać. ***[CormaC]***

IRON MAN

GATUNEK: AKCJA
PRODUCENT: SEGA
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
PREMIERA: WIOSNA 2008

Już w przyszłym roku do kin trafi film z kolejnym superbohaterem – tym razem będzie to Iron Man vel Tony Stark.

Wraz z nim pojawi się gra komputerowa o przygodach tej postaci, a jej fabuła będzie swoistym uzupełnieniem tego, co zobaczymy na dużym ekranie. Niepokoi nieco fakt, że **PC-towa wersja gry powstaje równolegle z edycjami na platformy takie jak PS2 czy Wii**, a w tym samym czasie inne studio pracuje nad Iron Manem dla konsol X360 i PS3. Najwyraźniej Sega nie uważa, by blaszak był wystarczająco next-gen.

W obu wersjach Iron Man to zręcznościówka, która raczej niczym nie zaskoczy. Gra będzie się toczyć w rozległych lokacjach, nad którymi fruwać ma Iron Man korzystający z zaawansowanego technicznie kostiumu. Jednocześnie trzeba będzie odpierać ataki przeciwników tak latających, jak i naziemnych. Zakres ruchów i ataków bohatera ma być stosunkowo obszerny – nam najbardziej spodobała się możliwość chwytania w powietrzu pocisków wystrzeliwanych przez artylerię wroga i wysyłanie ich z powrotem do „nadawcy". ***[Hut]***

PIRATES OF THE BURNING SEA

To musiało się stać prędzej czy później. Trudno sobie wyobrazić ostatnio bardziej nośny temat na grę niż piraci w wersji online.

GATUNEK: MMORPG
PRODUCENT: SONY
DYSTRYBUTOR: SONY
PREMIERA: ZIMA 2008

Dowodzisz okrętem na Karaibach początku wieku osiemnastego. Z własnym żaglowcem stajesz się panem oceanu. Handel, topienie statków, plądrowanie miast – to wszystko będzie dostępne dla wielu tysięcy zapaleńców, którzy zawsze marzyli, aby stać się piratami. Opowiedzieć można się po którejś z trzech stron: Anglików, Francuzów i Hiszpanów, i razem z przyjaciółmi walczyć o bogactwa i chwałę, stając naprzeciw innym graczom. **Pirates of the Burning Sea gwarantować ma niezliczone questy PvE, a także wielkie boje PvP.** Wszystko to pod warunkiem, że użytkownicy będą dysponować odpowiednio mocnym sprzętem i szybkim łączem, bo autorzy postawili na jakość kosztem kieszeni graczy. Obecnie trwają testy beta, na które można się zapisać na stronie: www.burningsea.com. ***[eld]***

„The Darkness ma w sobie dziwny magnetyzm nie pozwalający odejść od konsoli." **Neo Plus**

THE DARKNESS

Przeżyj dynamiczną, filmową akcję w tej mrocznej strzelance pierwszoosobowej z elementami horroru.

Przebij się przez mroczne zakamarki Nowego Jorku.

Korzystaj fantastycznych okropnych mocy ciemności, aby pożerać, nabijać na pal i masakrować przeciwników.

THE DARKNESS IS SPREADING.COM

JUŻ W SKLEPACH!

18+ www.pegi.info

PLAYSTATION 3

XBOX 360. XBOX LIVE

TOP COW PRODUCTIONS, INC.

STARBREEZE

2K

The Darkness is © 2006 Top Cow Productions, Inc. "The Darkness," the Darkness logos, and the likeness of all featured characters are trademarks and/or registered trademarks of Top Cow Productions, Inc. 2K Games, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Developed by Starbreeze Studios. 2006 Starbreeze AB, Starbreeze Studios, and the Starbreeze logo are trademarks and/or registered trademarks of Starbreeze AB in Sweden and/or other countries. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37.

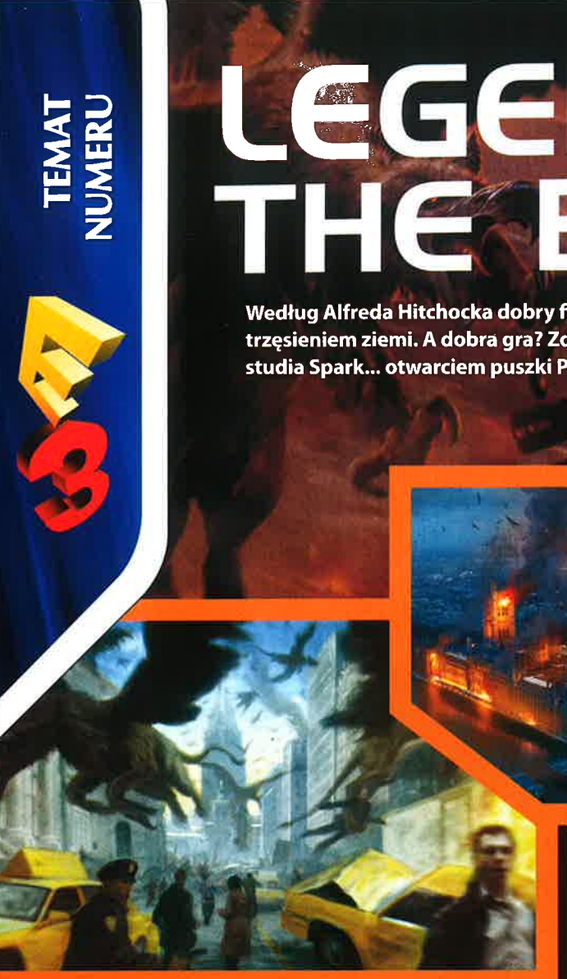
CENEGA

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

LEGENDARY THE BOX

GATUNEK: FPS
PRODUCENT: SPARK
DYSTRYBUTOR: GAMECOCK
PREMIERA: I POŁOWA 2008

Według Alfreda Hitchocka dobry film powinien się zaczynać trzęsieniem ziemi. A dobra gra? Zdaniem programistów ze studia Spark... otwarciem puszki Pandory.



To właśnie jest udziałem Charlesa Deckarda, złodzieja antyków, którego ostatnia robota – wyniesienie z muzeum w Nowym Jorku zawartości skrzyni odkrytej kilka tygodni wcześniej na stanowisku archeologicznym – rozpoczyna globalną katastrofę, przy której biblijne siedem plag czy nordycki ragnarok to „pikuś".

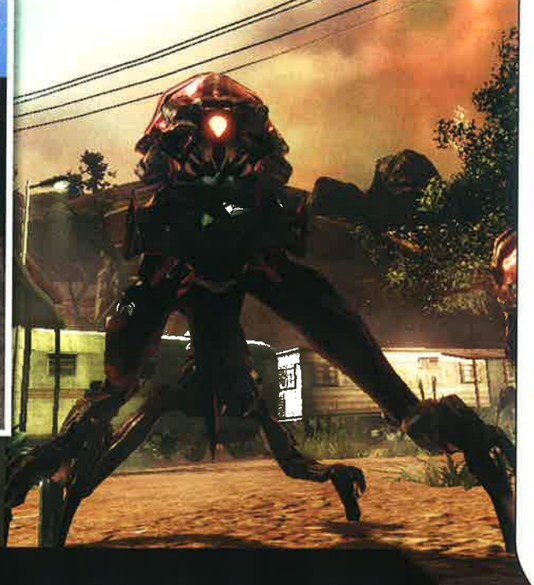
Zgodnie ze wskazówkami mistrza Alfreda po tym emocjonującym początku napięcie dalej rośnie – tak bardzo, że twórcy na poważnie rozważają osłabienie intensywności wybranych fragmentów ośmiu poziomów, z których będzie się składać gra, by zabawa z nią nie przyprawiła mniej doświadczonych graczy o zawał serca.

Brzmi jak czcza przechwałka, ale wcale nią nie jest – o ile ekipa ze studia Spark nie chce wznosić gatunku na wyżyny, **jej ambicją jest stworzenie tradycyjnego FPS-a, który od intra do animacji końcowej będzie trzymał graczy na krawędzi krzesła** (albo i sofy – Legendary: The Box wyjdzie również na konsole). By to osiągnąć, stawia przed graczem przeciwników w postaci mitologicznych potworów (m.in. wielkich, agresywnych, bardzo szybkich wilkołaków), którzy atakują dosłownie zewsząd.

Aby było jeszcze bardziej emocjonująco, twórcy gry wymyślili specjalny podsystem sztucznej inteligencji. 'Object tag system' sprawia, że bestie rozpoznają przedmioty i elementy otoczenia, obok których przechodzi Deckard i w odpowiednich momentach rzucają się jak gdyby w stronę bohatera, ale trafiają... nie w niego, ale właśnie w te obiekty. To sposób na pobudzanie wydzielania adrenaliny, a także zmuszanie gracza do pozostawania w ciągłym ruchu. To drugie jest o tyle ważne, że **Legendary: The Box dysponuje nadzwyczaj dynamiczną sztuczną inteligencją, która z przeciwników naszego złodzieja czyni jednych z najbardziej ruchliwych w historii gatunku FPS**. Kiedy w jednym z pokazywanych etapów pęka witraż sięgającej nieba katedry i przez powstały otwór zaczynają wpadać do środka potwory, łatwo odnieść wrażenie, że ekran zostanie nimi dosłownie zalany – wilkołaki zaczynają wspinać się po ścianach, przeskakując z jednego załomu muru na drugi, skrzydlate gryfy z lekkością szybują między kładkami łączącymi wysokie galerie katedry i zdaje się, że nic nie jest w stanie ich powstrzymać.

Na szczęście na niektórych poziomach Deckard będzie mógł korzystać ze wsparcia dobrze uzbrojonych żołnierzy. To prywatna armia tajnego stowarzyszenia Council of 98, które od lat próbowało odnaleźć puszkę Pandory, a teraz chce ją zamknąć i przywrócić porządek na świecie. Jej odpowiednikiem jest inne bractwo, The Black Order, które ma jednak cele zgoła odmienne i – jak się okazuje – to właśnie za jego sprawą Deckard uwolnił wszystkie koszmary, z jakimi przyjdzie się nam zmierzyć.

Twórcy gry mówią, że wprowadzenie tych frakcji pozwoliło oprzeć rozgrywkę na – jak go nazwali – bitewnym trójkącie (z ang. combat triangle). Chodzi o to, że w pewnych momentach walka toczyć się będzie między Deckardem a stworami z puszki Pandory i ludźmi z The Black Order, w innych między połączonymi siłami Dekcarda oraz Council of 98 i bestiami, w kolejnych między Deckardem i kontrolowanymi przez niego potworami (uzyska taką moc w późniejszej części gry) a The Black Order. Poplątane? Na obecnym etapie może i tak, ale w finalnej grze raczej nie spotkają nas rozterki typu „komu wpakować kulkę między ślepia". ***[Hut]***



GATUNEK: SHOOTER
PRODUCENT: MIDWAY
DYSTRYBUTOR: MIDWAY
PREMIERA: 18 WRZEŚNIA 2007

BLACKSITE: AREA 51

Gdybym miał po E3 zestawić listę pecetowych produkcji, na które czekam najbardziej, Blacksite: Area 51 niespodziewanie by się na niej znalazła. Zdążyłem już o tym tytule zapomnieć, a tymczasem materiały z targów przedstawiają go jako kawał świetnej gry w rewelacyjnej oprawie.

Po uruchomieniu Blacksite weźmiesz pod opiekę oddział żołnierzy Delta Force dowodzony przez Aerana Pierce'a. To nim właśnie pokierujesz bezpośrednio, pozostałym trzem żołnierzom będziesz natomiast wydawać polecenia przy użyciu bardzo prostego – choć pozwalającego na wiele – interfejsu. Od innych współczesnych shooterów drużynowych odróżnia Blacksite fakt, że **kosić będziemy nie terrorystów, lecz Obcych.** Nie są to jednak szare ludziki o wielkich, zdziwionych oczach, lecz paskudztwa rodem z koszmarów. Jeden z dwóch pokazywanych na E3 etapów przedstawia epizod, w którym gracz zasiada na stanowisku strzelca w Blackhawku i pruje z miniguna do wyposażonego w długie macki robala wielkości kilkupiętrowego bloku. To właśnie te fragmenty gry przekonały mnie, że warto na Blacksite czekać. Zresztą nie tylko śmigłowcem będziemy podróżować w tej grze – twórcy wspominają również o Hummerze i pojazdach cywilnych.

Drugi z prezentowanych etapów był już bardziej standardowy i polegał na przeprawie przez amerykańskie miasteczko przyczep kempingowych, podczas gdy z góry, z boku i z doskoku drużynę gracza atakowali Obcy. W materiałach promocyjnych gry po drugiej stronie lufy naszego bohatera pojawiają się także mało sympatyczni z mordy ludzie w dziwacznych zbrojach. Sama drużyna składać się ma z żołnierzy, których AI postara się udawać prawdziwych homo sapiens o zmiennym morale.

Z tego, co widziałem, wywnioskować można, że **Blacksite: Area 51 zapewni niezwykle intensywną akcję**, jakiej wymagać należy od współczesnego shootera, z dreszczykiem, który wprowadzą zobrazowani w bardzo „dorosły" sposób Obcy. Szykuje się mocna rzecz! ***[CormaC]***

EMPIRE EARTH 3

Mad Doc nie pokazał na targach wiele nowego, ale i to, czego się dowiedzieliśmy, pozwala na sporą dawkę optymizmu.

GATUNEK: RTS
PRODUCENT: MAD DOC ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
PREMIERA: IV KWARTAŁ 2007

Już kilka miesięcy przed E3 mieliśmy okazję pograć trochę w wersję beta Empire Earth 3. Uznaliśmy jednak, że znajdowała się wówczas w tak wczesnym stadium, że nie ma sensu pisać tekstu do „Za pięć dwunasta", gdyż na zbyt wiele niedoróbek musielibyśmy przymykać oko. Teraz jednak, po obejrzeniu gry na targach, możemy napisać już nieco więcej.

Ekipa Mad Doc nie próżnowała przez ostatnie miesiące, organizując kilka zamkniętych beta-testów. Uważnie wsłuchano się w opinie fanów, co zaowocowało szeregiem dokonanych zmian. **Zrezygnowano między innymi z pomysłu na pozwolenie graczom, by ci sami mogli stworzyć swój interfejs. Rozwiązanie to się po prostu nie sprawdziło.**

Nie zmieniły się podstawy. Wciąż do wyboru są trzy frakcje: Środkowy i Daleki Wschód oraz Zachód. Różnice między nimi niekoniecznie odzwierciedlają obecny układ geopolityczny. Choć Daleki Wschód cechuje się łatwą i tanią produkcją ogromnych liczb jednostek (co by się w gruncie rzeczy zgadzało), to już lubujący się w brutalnej sile Zachód i Środkowy Wschód celujący w fortelach niekoniecznie oddają to, co wiemy o nich dzisiaj. To jednak zupełnie dla samej gry nieistotne, bo nie o realizm tu chodzi.

W EE3 glob podzielony jest na części – kontynenty, które nie zawsze odpowiadają tym obecnie istniejącym. Razem z wybraną cywilizacją przechodzisz przez kolejne epoki, walczysz z konkurentami i ogólnie starasz się być wiodącą siłą Ziemi. **Wbrew początkowym zamierzeniom wszelkie awanse technologiczne i wynalazki nie powstają tylko dzięki pieniądzom** (po jakimś czasie gracze mieli ich aż za dużo), ale specjalnym punktom technologii, które stają się jednocześnie jednym z zasobów. Gra jest wstępnie planowana na listopad. ***[Q]***

TIMESHIFT

GATUNEK: FPS
PRODUCENT: SABER INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: SIERRA ENTERTAINMENT
PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2007

Wydawać by się mogło, że z biegiem czasu FPS-y coraz mniej się od siebie różnią. OK, coraz lepsza grafika, fajniejsze efekty i fizyka, ale by oczekiwać od nich czegoś nowego? Cóż, wygląda na to, że czasy zastoju powoli mają się ku końcowi, zaś przełomem ma być właśnie czas. A konkretnie możliwość jego kontroli.

W TimeShifcie (notabene gra była niemal skończona już dwa lata temu, jednak dążenie do perfekcji sprawiło, że ukazuje się dopiero teraz) nasz bohater idzie krok dalej niż Max Payne. **Czas można w dowolnym momencie nie tylko zwolnić, ale też całkowicie zatrzymać.** A że w tym momencie możemy się dowolnie poruszać (nas takie czasowe ograniczenia nie dotyczą), da się np. zabrać przeciwnikowi broń czy też zostawić ślad w strugach deszczu. Ale to nie wszystko – **dochodzi jeszcze cofanie się w czasie**! Fakt, że tylko w momentach przewidzianych przez twórców, ale i tak wystarczy, by mózg zaczął się buntować. To jednak nie jedyny powód – inaczej, mimo konieczności regenerowania „mocy" dającej nam kontrolę nad czasem, gracz byłby i tak zbyt potężny, w końcu z nią można nie tylko unikać kul, ale i zabić przeciwnika, zanim ten do nas strzelił (paradoksów związanych z podróżami w czasie jest znacznie więcej, ale to nie miejsce na ich przytaczanie).

Oczywiście na tym się nie kończy. **Dochodzi jeszcze bardzo dobra grafika i świetne efekty fizyczne.** Oraz multi – mocno różniące się od singla. Na 16 graczy, którzy zamiast możliwości bezpośredniej kontroli czasu będą mieli do dyspozycji granaty czasowe. Efekty manipulacji zegarem będą więc ograniczone tylko do małego obszaru, ale i tak wystarczy to, by bezpiecznie spaść z dowolnej wysokości czy zabić prawie nieruchomego wroga, który nawet nie może się miotać...

I jeszcze jedna dobra wiadomość. Najnowsza data premiery została ustalona na październik tego roku – a po tym, co pokazywano na E3, można mieć nadzieję, że nie zostanie już przesunięta. Oby! ***[al]***

FABLE 2

GATUNEK: RPG
PRODUCENT: LIONHEAD GAMES
DYSTRYBUTOR: MICROSOFT
PREMIERA: JESIEŃ 2008

Fable 2, jak twierdzi sam Sir Peter Molyneux, ma być „najlepszym role-playing wszech czasów". My naturalnie wciąż pamiętamy, że dokładnie tak samo mówił przed premierą Fable, ale... komu zawierzyć, jeśli nie słowu Rycerza Jej Królewskiej Mości?

Zacznijmy od tego, że tak naprawdę Fable 2 to jedna wielka niewiadoma. Jej twórcy, Lionhead Studios, ciągle chcą gry role-playing nieco innej niż dotychczasowe. Dlatego wciąż szukają nowych rozwiązań i eksperymentują z nimi. Innymi słowy – nic nie jest pewne.

Weźmy choćby system walki, który łączyć ma złożoność z przystępnością. Zdaniem samego Sir Petera, tekkenowa możliwość samodzielnego tworzenia kombinacji ciosów w role-playing po prostu się nie sprawdza – nie tego szukają miłośnicy odgrywania ról. Z drugiej strony, z niej składa się połowa czasu gry, więc może nie tak zupełnie umowna. Dlatego też przyjęto proste rozwiązanie, w którym jeden klawisz kontekstowo – w zależności od pozycji walczących, ich wyposażenia i miejsca walki – dobiera odpowiednie ciosy. Ale istnieje także opcja dla ambitnych, w której możliwe jest np. wstrzymanie ciosu do czasu ataku przeciwnika, co pozwala rozbroić go lub zabić jednym sztychem! Wygląda też na to, że wiemy, co po nieodłącznym towarzyszu (psie) i kontekstowej jednoklawiszowej walce stanowić będzie trzecią wielką innowację w Fable 2. Zdaje się, że chodzi o to, iż... bohater nie może zginąć w walce! Przegrana w walce oznaczać będzie jedynie, że postać padnie na ziemię, a napastnicy zaczną ją bić i kopać. Możliwy ma być jednak ponownie szybki powrót do walki kosztem odrobiny doświadczenia, złota czy renomy... albo blizn na twarzy i ciele, które później wywoływać będą stosowne reakcje NPC-ów.

Prezentacja w trakcie E3 zakończyła się stwierdzeniem, że Fable 2 z jej 10-krotnie większym światem niż w Fable i całkowitą swobodą ruchu oraz zachowań pojawi się najwcześniej jesienią 2008. Możecie nam jednak wierzyć: ta baśń – właśnie baśń, a nie przesycona rozświetleniami bajka – będzie naprawdę wspaniała. ***[g.]***

UNIVERSE AT WAR EARTH ASSAULT

O tej grze można było usłyszeć już jakiś czas temu, teraz jednak Petroglyph zdradził ostatnią, bardzo strzeżoną tajemnicę: trzecią rasę, która wystąpi w grze.

GATUNEK: RTS
PRODUCENT: PETROGLYPH
DYSTRYBUTOR: SEGA
PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2007

Amerykańskie studio znane z niezłej Star Wars: Empire at War tym razem dało sobie spokój z Mocą i wzięło się za stworzenie RTS-a, który pokaże, ile tak naprawdę potrafi homo sapiens w starciu z rasami Obcych. A już niebawem będziemy ich mieć na Ziemi całe zatrzęsienie...

Niektórzy zapewne kojarzą różne proroctwa o rzekomym końcu świata w 2012 (oby nastąpił już po finale Euro!). Wg programistów z Nevady, wtedy właśnie po raz pierwszy dostaniemy po tyłku od rasy zwanej Hierarchy. Ci kosmiczni łupieżcy podróżując po Galaktyce dosłownie rozbijają każdą cywilizację na atomy. W końcu docierają do trzeciej planety w naszym układzie słonecznym. I co? Dziwnym trafem z Ziemią nie idzie im tak łatwo. Nie dlatego, że dzielni amerykańscy żołnierze stawiają opór – nic z tych rzeczy, nasza broń okazuje się zupełnie nieskuteczna. Nieoczekiwanie „na ratunek" przybywają jeszcze dwie inne rasy, które jednak nie mają na celu bronić Ziemian, a tylko załatwić swoje porachunki. **Krótko mówiąc: zostaliśmy sprowadzeni do roli statystów w kosmicznej space operze!**

W ślad za potężnymi Hierarchy na Ziemi pojawiają się przedstawiciele cywilizacji maszyn – Novus. W przeszłości zostali niemal zniszczeni, więc mają dobry powód, by się mścić. I faktycznie: drugiego tranzystora nie nadstawiają, dysponują za to ciekawymi możliwościami rozwoju. Najciekawszą ich możliwością jest błyskawiczne przenoszenie jednostek po polu bitwy – w ułamku sekundy każda zamienić się może w strumień energii i pojawić się w innej części mapy. Przydatne jest także patchowanie – po odkryciu jakiejś technologii można ją zastosować od razu dla wszystkich jednostek danego typu.

Wreszcie trzecia, najbardziej tajemnicza frakcja, o której dowiedzieliśmy się dopiero na E3: Masari. Już wcześniej ekipa Petroglyph dyskretnie sugerowała, że można się tu spodziewać pewnych związków z ludźmi – i rzeczywiście. Nowo ogłoszona rasa to nic innego jak mityczni i znani nam doskonale kosmici, którym zawdzięczamy egipskie piramidy czy wielkie miasta Azteków. O tym, że to nie jest pierwsza wizyta Masari na Ziemi, świadczą też jednostki, z jakich składa się ich armia. Na pewno nieraz szeroki uśmiech wzbudzą w graczach oddziały przypominające smoki lub anioły. Teraz już wszystko jasne – wiemy, skąd wzięła się cała nasza mitologia...

Masari są też ciekawą rasą z innego powodu: każda jednostka czy struktura może pracować w dwóch trybach: jasnym i ciemnym. Przełączenie między nimi trwa ułamek sekundy, zaś różnica jest naprawdę spora. W jednym np. niektóre jednostki potrafią wzbić się w powietrze, zaś w drugim zyskują lepsze opancerzenie itp. Główne założenie jest takie, że gracz powinien zmieniać tryby stosunkowo często, naprzemiennie wybierając albo taktykę defensywną, albo atakując.

Mało która produkcja może się pochwalić tak daleko posuniętym zróżnicowaniem stron konfliktu.

Ostatnią z nowości, o których powiedzieli na targach twórcy, jest dodanie do gry specjalnych jednostek-bohaterów, które znacząco wpłyną na przebieg rozgrywki. Nie są jednak na stałe powiązane z fabułą, więc nie ma obaw, że ich śmierć będzie oznaczała automatycznie konieczność ładowania sejwa.

Mało która produkcja może się pochwalić tak daleko posuniętym zróżnicowaniem stron konfliktu. Może porównanie do StarCrafta byłoby trochę na wyrost, ale z drugiej strony – na papierze wszystko wygląda co najmniej tak samo dobrze jak w arcydziele Blizzarda. Mamy tu rasę potężną (Hierarchy), bazującą na technologii (Novus), a także tajemniczą (Masari), zaś każdą gra się inaczej. Najtrudniejsza do opanowania, ale i dająca najwięcej możliwości, jest ta ostatnia. Ciekawe, czy będzie ulubienicą grających w Sieci.

Tryb online oczywiście w grze będzie – cieszyć się nim będzie 8 graczy jednocześnie, niestety tylko przy współpracy z Microsoftowym systemem Live. Trochę szkoda, ale jeśli ma to być gra detronizująca StarCrafta... ***[Q & Gregorius]***

RISE OF THE ARGONAUTS

Titan Quest sprawił, że mitologia stała się modna wśród twórców gier action-RPG – korzysta z niej recenzowany w tym numerze Loki, a także pokazywany na E3 Rise of the Argonauts.

GATUNEK: RPG
PRODUCENT: LIQUID ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: CODEMASTERS
PREMIERA: DRUGA POŁOWA 2008

Tym razem za podstawę fabuły posłużył grecki mit o Jazonie i wyprawie Argonautów (czyli załogi statku „Argo") po złote runo, które ma przywrócić do życia ukochaną bohatera, zabitą podczas ich ślubnej ceremonii. Grę przygotowuje studio Liquid Entertainment, dotychczas znane przede wszystkim ze strategii Battle Realms.

W przeciwieństwie do innego – poza mitologicznym – trendu, widocznego ostatnio w grach action-RPG, Rise of the Argonauts zapowiada się na grę, której ukończenie nie będzie wymagało poświęcenia dwustu godzin na rozgrywkę. Bohater będzie podróżował po archipelagu kilku śródziemnomorskich wysp (początkowo liniowo, potem struktura gry ma się otworzyć), a ukończenie podstawowych przygód na każdej nie powinno zająć więcej niż 2-3 godziny, czyli tyle, ile trwa średnia popołudniowa sesja typowego gracza. Zrezygnowano również z kilku innych elementów, które cieszyły hardkorowców spędzających przed komputerem całe dnie, ale dla wszystkich pozostałych były tylko bezsensowną stratą czasu – **Jazon zaczyna już jako postać wyposażona w zestaw przydatnych umiejętności i porządny ekwipunek** (nie ma mozolnego budowania postaci „od zera"), ponadto każdy znaleziony, a nieużywany przedmiot automatycznie teleportuje się do statku Argo. Nie ma kłopotu z pozostawianiem cennych przedmiotów czy szukaniem miejsca w plecaku.

W mitologii Jazon poszukiwał złotego runa wraz z Argonautami – w grze pojawi się ich pięciu, ale w dowolnym momencie będzie można korzystać z usług tylko dwóch. Co ciekawe, będą w bardzo dużym stopniu kierowani przez AI, wpływ gracza na ich zachowanie ma być niewielki – zobaczymy, jak sprawdzi się to w rozgrywce.

Prezentacja Rise of the Argonauts na E3 była bardzo skromna, widać, że przed twórcami jest jeszcze sporo pracy i nie są gotowi odkryć wszystkich kart. Do premiery jest jeszcze sporo czasu, więc na pewno o Rise of the Argonauts jeszcze nie raz napiszemy. ***[Hut]***

SEGA RALLY REVO

Sega Rally to najbardziej dochodowa arcade'ówka w historii tej firmy, ale tak się nieszczęśliwie dla jej fanów składa, że ostatni raz na sprzęcie domowym pojawiła się osiem lat temu. Tej zimy jednak ma nastąpić jej wielki powrót, a odpowiedzialne jest za nią nowe studio Segi na Wyspach Brytyjskich.

GATUNEK: RAJDÓWKA
PRODUCENT: SEGA RACING STUDIO
DYSTRYBUTOR: SEGA
PREMIERA: ZIMA 2007

Na jego czele stoi Guy Wilday, gościu może mało udzielający się w mediach, ale za to maczający palce w pierwszych Colinach, pomagają mu zaś weterani z Codemasters oraz Rare. Najważniejsza różnica – w porównaniu do bardzo dobrego DiRT – to przede wszystkim znacznie bardziej zręcznościowe podejście do rozgrywki. **Tu najważniejszy będzie fun, a nie uszkodzenia!** Inna duża zmiana to sam typ rajdów – będziemy mieli do pokonania po kilka okrążeń na zamkniętych torach, walcząc błotnik w błotnik z innymi zawodnikami. I to całkiem agresywnymi – na fory ze strony AI nie mamy ponoć co liczyć, ma wykorzystywać w walce wszystkie dostępne środki – cóż, całe szczęście, że uszkodzenia, choć mają się pojawiać, nie będą wpływały na zachowanie aut.

Inne plusy to deformowalny teren (np. woda wypełniająca koleiny czy koleiny tworzące się w błocie), ponad 30 rajdówek do wyboru, 6 lokacji (w tym tropiki, północ Europy i równiny Afryki) po 6 torów w każdej oraz wypaśna grafika i niesamowite tempo akcji, z którego ta seria zawsze zresztą słynęła. Czy takie lajtowe podejście do samochodówki ma jeszcze – w dobie bardzo grywalnego realizmu a la DiRT czy TDU – rację bytu, dowiemy się już pod koniec roku. ***[al]***

„Świetna grafika, ogrom możliwości i swoboda, jaką zostawiają twórcy sprawiają, że to jedna z dwóch najlepszych gier FPP, jakie ukażą się w tym roku na PC."
CD-ACTION

BIOSHOCK

Rozgrywka genetycznie modyfikowana!
bioshockgame.com

Przygotuj się na wrześniowy szok!

18+ www.pegi.info
POLSKA WERSJA PL NAPISY I DIALOGI
CENEGA
SOUNDS BEST ON Sound Blaster X-Fi TECHNOLOGY
THE WAY NVIDIA IT'S MEANT TO BE PLAYED
2K

© 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. BioShock, 2K Games, the 2K logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

Games for Windows
XBOX 360 LIVE

SPIDER-MAN FRIEND OR FOE

GATUNEK: AKCJA
PRODUCENT: BEENOX
DYSTRYBUTOR: ACTIVISION
PREMIERA: JESIEN 2007

Dla tych z was, którzy nigdy nie mają dosyć Petera Parkera, mamy dobrą wiadomość – już jesienią będziecie mogli zagrać w kolejną grę z Pająkiem w roli głównej, wzorowaną nie tylko na filmowej trylogii, lecz także na klasycznych komiksach.

Spider-Man walczący ze złem ramię w ramię z Venomem, Green Goblinem czy Doctorem Octopusem? Tak będzie w nowej grze opatrzonej stosownym podtytułem Friend or Foe, w której Spidey będzie musiał najpierw pokonać własne kolejne nemesis, by potem skorzystać z ich usług. Serio, serio. **Pokonany superłotr dołączy do listy sprzymierzeńców, na której znajdą się obok superniemilców także superbohaterowie.** Każdy pomocnik mieć będzie unikalne zdolności i niepowtarzalne ciosy, a pomiędzy Spider-Manem i „przystawką" będzie się można przełączać w dowolnym momencie, co umożliwi m.in. wykonywanie łączonych kombosów. Aż prosi się, by umożliwić jednoczesne tłuczenie przeciwników dwóm graczom – i voila! – twórcy przewidzieli taką możliwość (druga osoba będzie się mogła włączyć do zabawy w dowolnym momencie).

Fakt, że partnera Pająka będzie można dowolnie wybierać z listy sprzymierzeńców, sprawi, iż grę będzie warto przejść więcej niż raz, odblokowując przy okazji kolejne sekrety, minigierki czy areny, w których można walczyć jeden na jednego z wybranym przeciwnikiem. Będzie również można odblokować postać Spider-Mana w lubianym przez fanów czarnym kostiumie.

Oprawa graficzna Friend or Foe jest zgoła odmienna niż to, co widzieliśmy w ostatniej grze z Pająkiem w roli głównej – jest bardziej kolorowa, prostsza, przywodzi na myśl komiksową kreskę. Twórcy nie ukrywają przy tym, że tytuł kierowany jest do młodszych graczy, ale wydaje się, że i starsi fani Spider-Mana znajdą tu coś dla siebie. Pokierować tandemem Czarny Pająk i Venom – bezcenne. ***[CormaC]***

SUPREME COMMANDER FORGED ALLIANCE

GATUNEK: RTS
PRODUCENT: GAS POWERED GAMES
DYSTRYBUTOR: THQ
PREMIERA: LISTOPAD 2007

Supreme Commander był... hm, wielki to chyba najlepsze słowo. W żadnej innej grze nie dało się tak łatwo przejść od mapy strategicznej, obejmującej setki, a nawet tysiące kilometrów kwadratowych do widoku pojedynczych jednostek.

Forged Alliance będzie jeszcze większe. Pojawi się nowa rasa – Seraphim (jeśli znacie zakończenie SupComa, nie powinna was zdziwić wiadomość, że fabuła FA zaczyna się właśnie w tym miejscu), nowe jednostki (w sumie ponad 110 – większość oczywiście przypada na nowych Obcych, ale starzy znajomi dostaną po około 10, w tym nową eksperymentalą i po parę poziomu 3). I nowa kampania, w dodatku całkiem fajnie pomyślana. **Ze względu na zupełnie świeżą sytuację galaktyczno-polityczną starzy wrogowie zostali zmuszeni do zawarcia sojuszu**, którym będziemy mogli pokierować, stając na czele wybranej przez siebie frakcji.

A konkretnie – na czele niedobitków. W wyniku ataku Obcych UEF dostało się najbardziej, Cybridom mniej, a Aeon Illuminate... tutaj akurat miał miejsce bunt, w wyniku którego Księżniczka została pozbawiona władzy, a nam – jako lojalnym jej sługom – także zbyt wiele sił nie pozostało (żeby nie było – reszta Aeonowców przyłączyła się do Obcych). Co ciekawe, oficjalna kampania będzie tylko jedna (składać ma się jednak z 6 operacji), jednak w zależności od dokonanego wyboru niektóre misje będą przebiegały w inny sposób.

Poza tym przygotować się wypada na ulepszenia. W zasadzie we wszystkim. AI, automatyka, grafika (i to ponoć nie tylko nowych jednostek!), interfejs – twórcy chwalą się, że nie próżnowali, a ogrom zmian sprawia, że nikogo pewnie nie zdziwi, iż dodatek nie będzie wymagał podstawki. ***[al]***

DUCHY POWRÓCIŁY...
DOŁĄCZ DO NICH!
Tom Clancy's
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER
JUŻ WKRÓTCE
www.graw2.gry.wp.pl
16+ www.pegi.info
POLSKA WERSJA PL NAPISY I DIALOGI
PC DVD ROM
XBOX 360 XBOX LIVE
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
CENEGA
MOBILE VERSION gameloft.com
UBISOFT
© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Mobile version © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are registered trademarks of Gameloft S.A.
* Dotyczy wydania dla PC.

F.E.A.R. 2

Co ma wspólnego samodzielny dodatek do F.E.A.R.-a z jego sequelem? Wiele wskazuje na to, że... nic.

GATUNEK: FPS
PRODUCENT: MONOLITH
DYSTRYBUTOR: WARNER BROS.
PREMIERA: 2008

Sytuacja jest dość skomplikowana. Monolith, twórca znanego FPS-a, został kupiony przez Warner Bros. Prawa do tytułu F.E.A.R. pozostały w Vivendi, ale już bohaterowie (w tym ikona gry: Alma?) pozostali u producenta. Szykuje się więc swoisty mętlik...

Jego zapowiedzią była już zorganizowana jakiś czas temu akcja pt. „Nazwij swój strach" (nameyourfear.com). Autorzy postanowili zorganizować zabawę i za pośrednictwem strony WWW ogłosili konkurs na tytuł dla swojej nowej gry, będącej nieformalnym sequelem S.T.R.A.C.H.-u. Inwencja jak zwykle dopisała, zgłoszeń przyszło mnóstwo. W chwili gdy czytasz te słowa, powinno być już po głosowaniu. Sama nazwa jednak najwidoczniej jest zupełnie nieistotna (skoro autorzy pozwalają innym ją wybrać...), liczy się to, co czeka nas w samej rozgrywce.

To, co zostało pokazane na E3, prezentuje się dokładnie tak, jak byśmy oczekiwali po sequelu horroru. Prezentacja zaczęła się nieinteraktywną sceną, w której chirurdzy starają się cię ratować. Zdaje się, że szanse są coraz mniejsze, ekran gaśnie, zaś po chwili... Oczywiście bohater budzi się w szpitalu. Zakłada znajdujące się obok okulary, które sprawiają, że postrzeganie rzeczywistości zmienia się całkowicie. Nie, nie chodzi o to, że ma wadę –10 dioptrii – po prostu szkła zastępują od razu cały HUD: pojawia się liczba amunicji, wskaźnik życia, zbroi itp.

Dalej było już dość standardowo, co oczywiście w przypadku tego tytułu jest tylko zaletą. Spacer po opustoszałym szpitalu, ślady krwi na podłodze i ścianach, wreszcie nieodłączne przywidzenia i przebłyski. Stare chwyty sprawdzają się wciąż doskonale.

Najważniejszy element F.E.A.R.-a – walki, w sequelu wyglądają jeszcze lepiej. Choć trudno to sobie wyobrazić, w powietrzu lata jeszcze więcej elementów, a strzelaniny są bardziej efektowne. Na razie niestety autorzy nie udostępnili ani jednego screena (grafiki, które widzicie obok, to concept-arty stworzone przez fanów), nie znamy też bliżej daty premiery. Kolejnych informacji mamy się spodziewać po tym, jak zostanie wybrany tytuł. A my na pewno do niego wrócimy. *[Q]*

THE GOLDEN COMPASS

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA/PRZYGODOWA
PRODUCENT: SHINY
DYSTRYBUTOR: SEGA
PREMIERA: IV KWARTAŁ 2007

Do tej gry odruchowo podchodzimy z rezerwą, jest bowiem przeniesieniem na komputery filmu z Nicole Kidman i Danielem Craigiem, mającym wejść do kin w grudniu.

Zapowiada się, że będzie to kolejna egranizacja w stylu Harry'ego Pottera czy innych Opowieści z Narnii – tym bardziej że tematyka jest stosunkowo podobna.

Akcja dzieje się w świecie alternatywnym, acz podobnym do naszego. Główna bohaterka, Lyra, wyrusza w podróż, by ocalić przyjaciółkę porwaną przez tajemniczą organizację Gobblers (Pożeracze?). Nie jest jednak sama – towarzyszy jej wielki niedźwiedź polarny oraz... demon zwany Pan. Bez obaw: jest całkiem przyjazny i dodatkowo może zmieniać kształt. W sumie więc zagramy trzema różnymi postaciami. Nie zabraknie elementów zręcznościowych i łamigłówek typowych dla takich produkcji. Niebagatelną rolę w rozgrywce powinien odegrać również tytułowy złoty kompas – urządzenie potrafiące odróżnić dobro od zła. Tylko czy przeniesienie na PC-ty popularnej książki Philipa Pullmana odniesie choć częściowo tak wielki sukces jak reszta magiczno-młodzieżowej ferajny? *[Q]*

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO HD REMIX

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA/LOGICZNA
PRODUCENT: CAPCOM
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
PREMIERA: III KWARTAŁ 2007

Gra ze zdecydowanie za długim tytułem, będąca radosną zręcznościówką, które do tej pory pojawiały się tylko na konsolach, trafia również na blaszaki!

Jak sama nazwa wskazuje, SPFIITHDR (Jezusicku, co za skrótowiec, brzmi jak odgłos pierdnięcia!) **to przeróbka popularnej wśród konsolowców gry, tym razem w wysokiej rozdzielczości i z dodanymi nowymi trybami zabawy.** Pomysł na rozgrywkę jest bardzo prosty: musisz ustawiać klocki w odpowiedni sposób, dzięki czemu postać widoczna pośrodku ekranu wykonuje ciosy i kombosy. Trywialne? Pewnie, ale grunt, że dostarcza sporo radości, zwłaszcza przy graniu we dwoje. Dystrybucją gier Capcomu w Polsce zajmuje się CD Projekt, miejmy więc nadzieję, że tytuł pojawi się w niewielkiej cenie w normalnej sprzedaży. A jeśli nie – może czas odkurzyć Steama? *[Q]*

PRODUCENT: EA GAMES
DATA PREMIERY: SIERPIEŃ 2007
WWW.MOH.EA.COM
GATUNEK: FPS
MULTIPLAYER: TAK

ON IK | ONE THOUSAND, TWO THOUSAND...

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Gdy wyskakujesz z samolotu podczas drugiej wojny światowej, w czasie operacji desantowej, musisz policzyć: one thousand, two thousand, three thousand, four thousand, po czym spojrzeć w niebo. Jeśli czasza spadochronu jest otwarta, twoje szanse na przeżycie nieznacznie wzrastają.

W najnowszym Medal of Honor czasza otwiera się zawsze – a przynajmniej tak mi się wydaje, gdyż skakałem kilka razy, rozpoczynając wszystkie z dostępnych w grze misji. Jednak sam udany początek lotu wcale nie gwarantuje, że przetrwasz dłużej niż minutę. Przed rozpoczęciem każdego zadania uczestniczysz w odprawie, na której pokazywana jest mapa z dokładnie zaznaczonymi strefami bezpiecznymi oraz tymi należącymi do wroga. Z pozoru wylądować możesz wszędzie tam, gdzie zdołasz dolecieć, ale w praktyce...

Aliant u bram

Spróbuj zatrzymać się gdzieś pośrodku kontrolowanego przez Niemców terytorium – szybka śmierć jest wówczas pewna jak ręka doświadczonego snajpera. **Nawet jeśli trafisz tam, gdzie trzeba (pomaga w tym zielony dym), musisz bardzo uważać na to, w jaki sposób wylądujesz.** Choć samo przewrócenie się nie oznacza utraty energii (a tylko czasu), to może się zdarzyć, że po drodze niefortunnie zahaczysz o jakiś dach, po czym spadniesz z drugiego piętra...

W większości przypadków będzie jednak dobrze – poza dwiema misjami wszystko przez dłuższy czas idzie zgodnie z planem. Co ważne, lądowanie w zielonych strefach opłaca się tym bardziej, że możesz rozpocząć misję wraz z kilkoma żołnierzami ze swojej dywizji. A w kupie raźniej. Zawsze znajdzie się ktoś, kto własnym hełmem sprawdzi, czy za bezpieczną przeszkodą nie czai się jakiś snajper.

Kilka ścieżek

Miałem okazję grać w MoH:A tylko przez jakieś 3 godziny. A jako że – według zapewnień twórców – na ukończenie każdej misji za pierwszym razem trzeba około 90 minut, zdążyłem tylko wskoczyć do każdego zadania (plus ukończyć trening) i przez jakiś czas penetrować różne zakamarki. Od razu mogę zweryfikować jedną rzecz, którą producenci się bardzo chwalą: **gra jest naprawdę nieliniowa. Choć pole, w którym możesz wylądować, jest mocno ograniczone, to zupełnie nie czujesz jakichkolwiek ścieżek, którymi powinieneś się przemieszczać.** Twoim zadaniem jest wypełnienie misji oraz przeżycie – i właśnie tym dwóm celom musisz poświęcić nie tylko całą swoją celność, ale i spryt.

Przez 90% zabawy trwa intensywna wymiana ognia. Niemcy strzelają dość celnie, potrafią się też chować za przeszkodami. Póki co AI pozostawia nieco do życzenia, gdyż przede wszystkim nie potrafi odrzucić lub choćby uciec od granatu – przeciwnicy czekają, aż ten wybuchnie im pod stopami, by móc radośnie rozlecieć się we wszystkie strony świata. Co zresztą wygląda bardzo dobrze, gdyż rag-doll jest naprawdę dopracowany. Czasem też jakiś wróg nie schowa się cały za osłonę. Być może te „niedoróbki" to celowy zabieg programistów, bo nawet mimo takiego ułatwienia **MoH:A jest jednym z trudniejszych drugowojennych FPS-ów, w jakie dane mi było ostatnio grać.**

W magazynie

Ciekawie też rozwiązano sprawę klas. Tych w grze jako takich nie ma, ale dzięki wyborowi ekwipunku na samym początku zadania (dwa podstawowe karabiny oraz broń podręczna z nielimitowaną amunicją) jednocześnie zdecydujesz, jaką przyjmiesz taktykę. Połączenie shotguna z szybkostrzelną maszynką jest dobre dla ludzi, którzy lubią walkę na bardzo krótki dystans, ale większość pewnie przyjmie bezpieczniejszą taktykę – kombinacja snajperki i czegoś nadającego się bardziej do zwarcia. Oczywiście podczas misji w każdej chwili można zamienić którąś z broni na opuszczoną przez poległych. Czasem ma to sens, gdyż amunicja ma tendencję do kończenia się odrobinę za szybko.

Reszta jest czekaniem

To już na pewno ostatni nasz tekst o Medal of Honor przed recenzją. **Gra jest właściwie ukończona**, wydaje się wręcz, że czekanie z premierą do końca sierpnia (lub nawet września, bo i takie słuchy do mnie dotarły) to zabieg tylko marketingowy. Czy jest coś, co można by jeszcze w tym czasie poprawić? Na pewno wciąż dużą niewiadomą pozostaje multiplayer (wg zapowiedzi: podobny do tego z Allied Assault).

Teraz pozostaje już tylko czekać. Najwięksi amatorzy drugowojennych shooterów mogą już zacierać ręce. |CDA|

Najwięksi amatorzy drugowojennych shooterów mogą już zacierać ręce.

- PRODUCENT: MASSIVE ENTERTAINMENT
- DATA PREMIERY: WRZESIEŃ 2007
- WWW.WORLDINCONFLICT.COM
- GATUNEK: RTS
- MULTIPLAYER: GŁÓWNIE

HUT SĘDZIMIR | W CZASIE RZECZYWISTYM

WORLD IN CONFLICT

Wielkie testy beta już zakończone! Również dzięki naszym czytelnikom finalna wersja World in Conflict może się okazać jedną z lepiej wyważonych gier strategicznych rozgrywanych w sieci. Dla tych, którzy nie skorzystali z akcji przeprowadzonej przez nasz magazyn ze studiem Massive Entertainment, garść wrażeń z wojny, jaka toczyła się przez trzy lipcowe tygodnie...

Optimus Prime? Co ty tu robisz? Recenzja Transformers dopiero na stronie 72!

Bez komentarza...

Na początek gratulacje – operacja 'Open Beta World in Conflict' zakończyła się sukcesem. **Tysiące czytelników CD-Action wzięło udział w testach**, które pozwoliły programistom z Massive Entertainment poprawić kod sieciowy gry, zoptymalizować jej działanie i wyciągnąć wiele wniosków na przyszłość, kiedy trzeba będzie obsłużyć wszystkich graczy, którzy po premierze zaczną przeciążać serwery. **Twórcy są zadowoleni z waszego udziału** – a nas ciekawi, czy wam taka akcja się podobała i czy będziecie uczestniczyli w podobnych wydarzeniach w przyszłości. Czekamy na opinie!

Battlefield RTS

A teraz do rzeczy. Pierwszy raz mieliśmy okazję przyjrzeć się World in Conflict podczas wizyty w studiu Massive i tam gra zrobiła na nas niemałe wrażenie – jak duże, o tym przeczytać można w zapowiedzi z numeru 05/2007. Szybkie przypomnienie – **WiC to gra strategiczna rozgrywana w czasie (bardzo) rzeczywistym, niesamowicie dynamiczna**. Jest skoncentrowana głównie na rozgrywkach sieciowych (to dlatego beta zawierała dwie mapy multi i tutorial w trybie single), a konstrukcją nawiązuje nieco do serii Battlefield (gracze wybierają specjalizację, punkt zrzutu na mapie oraz kupują jednostki, które trafiają na pole bitwy, a kiedy te zostaną zniszczone, mogą łatwo znów je przywołać).

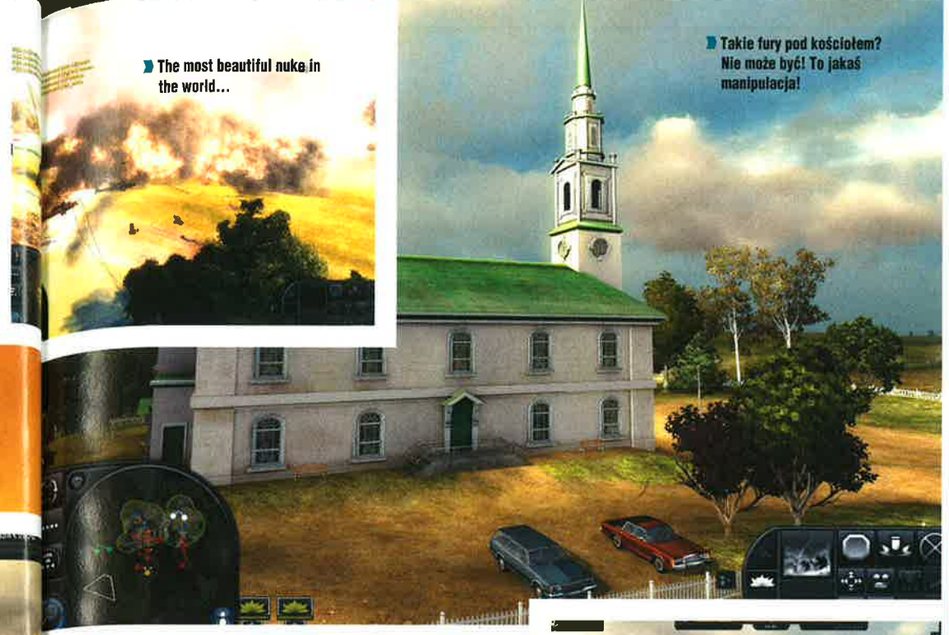
W stosunku do tamtego kodu gry wersja beta nieco się zmieniła. W przeważającej części na lepsze, zastrzeżenia można mieć tylko do nowego wyglądu interfejsu. Prezentuje się świetnie, jest miły dla oka, a jego elementy zgrabnie rozmieszczono w różnych częściach ekranu, jednak wcześniejsze obrazki, wyraźnie pokazujące rodzaj przywoływanych spoza mapy jednostek, zastąpiono ikonkami, które na pierwszy rzut oka są do siebie bardzo podobne. W efekcie przez pierwszych kilka sesji traciłem czas czekając, aż na ekranie pojawi się okienko objaśniające, jaka jednostka kryje się pod danym przyciskiem. Dla zawodowców nie będzie to dużym problemem – akcja toczy się tu na tyle szybko, że i tak rozmieszczenie najczęściej używanych opcji trzeba zapamiętać, a najlepiej aktywować je skrótami klawiaturowymi – jednak dla mniej hardkorowych użytkowników może to być odrobinę niewygodne.

Na farmie i w mieście

Beta-testerom – również naszym czytelnikom – najbardziej spodobała się atomówka. Taktyczna eksplozja nuklearna rzeczywiście jest jednym z bardziej zapadających w pamięci elementów World in Conflict, tym bardziej że w porównaniu z wersją, którą oglądaliśmy w Szwecji, wygląda ona jeszcze bardziej imponująco. Cała oprawa graficzna została podkręcona na potrzeby testów beta **(pojawił się też tryb DX10!) i teraz produkcja studia Massive jest jedną z najładniejszych strategii czasu rzeczywistego**. W jakiś – zapewne magiczny – sposób kod gry udało się zoptymalizować tak, że nawet przy konfiguracji spełniającej zaledwie minimalne wymagania (1 GB RAM-u, karta graficzna ze 128 MB – od GeForce'a 5200 i Radeona 9600 w górę) prezentuje się znakomicie i chodzi tak szybko, jak oczekuje się tego od gier sieciowych. **Podobno w wersji finalnej wymagania mają się jeszcze odrobinę obniżyć, zaś jakość grafiki wzrosnąć!**

Poza atomówką w pamięci pozostaje również niebo, którego kolor i chmury na nim tworzą klimat dostępnych w grze map. W wersji beta były to Farmland i Hometown, które cieszyły się mniej więcej zbliżonym powodzeniem wśród testerów (dzięki nim na tej pierwszej udało się wykryć błąd z dziwnym kolorem dymu po eksplozjach). Ciekawie było obserwować, jak wraz z kolejnymi sesjami gracze uczyli się World in Conflict – pierwsze rozgrywki były bardzo chaotyczne, nawet mimo rozbudowanych opcji komunikowania się z towarzyszami broni (z VoIP na czele), w kolejnych widać było coraz lepszą współpracę, koordynowane ataki, pierwsze zalążki przyszłych klanów. **Zaskakujące było to, że polscy gracze preferowali głównie rozgrywkę po stronie Rosjan.** Być może jednak nie chodziło o zimnowojenne sympatie i antypatie, ale o to, że na mapie Farmland kluczowy punkt strategiczny (most nad rzeczką) znajduje się bliżej pozycji czerwonych – więc ta strona miała niewielką przewagę.

The most beautiful nuke in the world...



Takie fury pod kościołem? Nie może być! To jakaś manipulacja!

To nie pokaz powietrznych ewolucji... To ostatnia chwila, by skoczyć!

Pusta Riviera

Ze względu na naszą współpracę Massive Entertainement przesłało do nas dodatkowy kod, który otwierał jeszcze jedną mapę o nazwie Riviera – na niej również można było toczyć sieciowe boje. Trudno jednak ocenić jej jakość, bowiem ze względu na ograniczony dostęp rzadko kiedy można było zebrać odpowiednią liczbę graczy do rozegrania pełnej partii. Na pierwszy rzut oka jednak prezentowała się nie gorzej od dwóch pozostałych, dając szczególnie duże pole do popisu ludziom wyspecjalizowanym w jednostkach wsparcia dzięki fantastycznej pozycji artyleryjskiej w pobliżu latarni morskiej.

Niestety więcej na temat mapy Riviera i innych poziomów będziemy mogli powiedzieć dopiero po premierze. Jest ona przewidziana na wrzesień i nic nie wskazuje na to, by entuzjazm, jaki gra wzbudziła przy pierwszym kontakcie, prysł w ciągu nadchodzących tygodni. |CDA|

ANIME GATE
Ostre kino samurajskie w rytmie hip-hopu!
Odcinki: 7-12
SAMURAI CHAMPLOO
WKRÓTCE NA DVD VIDEO
INTERIA.PL merlin.pl FILM WEB Kazimierska VIDEO

- PRODUCENT: SPLASH DAMAGE
- DATA PREMIERY: ID SOFTWARE
- WWW.ENEMYTERRITORY.COM
- GATUNEK: AKCJA/SIECIOWA
- MULTIPLAYER: TAK

USAGI | ARE YOU STROGG ENOUGH?

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

Kiedy miłośnicy Enemy Territory dowiedzieli się, że szykuje się sequel, radości nie było końca. Chwilę potem pojawiły się dwie informacje, których woleliby jednak nie słyszeć. Druga część nie będzie już darmowa, a do tego zabraknie Niemców!

Fabuła Enemy Territory: Quake Wars stanowi preludium do wydarzeń znanych z Quake'a II. Otóż mamy rok 2065, kiedy to zaczyna się inwazja Stroggów na Ziemię. Zjednoczone siły ludzkie, Global Defence Force, starają się nie dopuścić, by Obcy zdominowali ich planetę. Stroggowie mają przewagę w technice, jednak ludzie są mocno zdeterminowani i mają dobry powód, by wygrać z najeźdźcą. **Sama rozgrywka jest tym, co doskonale znamy z Enemy Territory. Dwie strony konfliktu, po pięć klas dla każdej** (o nich później) i wykonywanie licznych celów na mapie. Zadaniem atakującej drużyny będzie zniszczenie umocnień, złamanie systemu, budowa lub likwidacja radarów, natomiast broniąca drużyna będzie robić wszystko, aby opóźnić lub nie dopuścić atakujących do zwycięstwa. To, co zawsze cechowało tę serię, to nacisk na współpracę. Samotny żołnierz, choćby był najlepszy, nie da rady osiągnąć celów, jeżeli nie będzie działał w grupie. I tak jest nadal.

Trudne dobrego początki

Zanim udało mi się uruchomić Quake Wars, czekało mnie sporo przygód. Sama gra zainstalowała się pomyślnie, ale chwilę później okazało się, że trzeba do niej ściągnąć około stumegowego (!) patcha. Gdy wszystko wskazywało na to, że będę mógł spokojnie „wbić się" na serwer, dowiedziałem się, że Punkbuster szwankuje. Mimo włączenia go, sprawdzenia, czy nie ma żadnych nowych wersji gry, ustawienia 'allowdowload', QW nadal wysypywała się po trzech minutach. Pomogło dopiero forum i ściągnięcie zewnętrznego programu obsługującego PB.

Jeżeli wszystkie mapy będą tak dobre, a poziom grywalności równie wysoki, będziemy mieli do czynienia ze stuprocentowym hitem.

Skomplikowane i frustrujące...

Wracając jednak do samej gry: po zalogowaniu się możemy wybrać styl rozgrywki (single player, multiplayer), pobawić się w opcjach oraz sprawdzić statystyki. To ostatnie ma zachęcić ludzi do jak najczęstszego kontaktu z Quake Wars. Mamy tutaj jak na dłoni liczbę spędzonych przy grze godzin, kill ratio, spis profesji, którymi graliśmy, celność w zależności od używanej broni, skonstruowane obiekty, zdobyte nagrody i tym podobne. Wiadomo – im więcej człowiek będzie się stykał z QW, tym lepsze będzie miał statystyki i tym bardziej będzie mógł się starać o akces do najatrakcyjniejszych klanów. Sam także będzie miał powód, by śrubować te cechy, w których nie wypada zbyt dobrze.

Limboniada

Po wejściu na serwer znajdujemy się w limbo mode, czyli miejscu wyboru stron i profesji. Możemy także posiedzieć na serwerze i jako spectator obserwować rozgrywającą się tutaj walkę. **Mamy dwie strony do wyboru: GDF i Stroggów.** Każda z nich oferuje także jedną z pięciu klas. Co ciekawe, te są do siebie ogólnie podobne, jednak różnią się detalami i oczywiście bronią. Przykładowo odpowiednikiem typowego żołnierza, który może używać karabinów, broni ciężkiej oraz ładunków wybuchowych, jest stroggowy Agressor posługujący się podobnym rynsztunkiem. Oprócz tego możemy się zdecydować na grę po stronie GDF jako Medyk, Inżynier, Field Ops i Covert Ops. Stroggowie mogą się za to wcielić w Technika, Konstruktora, Opresora i Infiltratora.

Klasa!

Warto przyjrzeć się bliżej klasom. Na przykład medyk leczy siebie i innych, może także wezwać sprzęt uzupełniający (w postaci amunicji). Inżynier jest specjalistą w stawianiu min, budowaniu działek i naprawie pojazdów. Field Ops może zrzucać naloty, stawiać artylerię, przekazywać amunicję i konstruować radary. Covert korzysta ze snajperki, może „przebrać się" za przeciwnika oraz wypuszcza szpiegowskie miny. Żołnierz jako jedyny może korzystać z materiałów wybuchowych i ciężkiego sprzętu. Co ciekawe, **klasy Stroggów są podobne do ludzkich, ale różnią się w szczegółach**. Przykładowo Technik, odpowiednik Medyka, może rzucać sobie amunicję (i leczyć), jednak podnoszenie innych trwa dużo dłużej niż w przypadku człowieka. Covert Stroggów potrafi się teleportować na małe odległości, wykorzystuje też latające miny, by niszczyć wroga. Takich różnic jest całkiem sporo i potrzeba dużo czasu do opanowania każdej profesji każdej ze stron. Kolejny plus dla gry.

Zrzut!

Po zrzucie mamy chwilę, by rozeznać się na mapie, w tym przypadku o nazwie Sewer. Akcja osadzona jest tu na półwyspie Miura w Japonii. Stroggom udało się zdobyć kontrolę nad siecią kanałów, za pomocą których mogą bez większych strat podporządkować sobie półwysep. Siły GDF muszą jak najszybciej odbić kanały i przegnać stąd Stroggów. Pierwszym z celów GDF jest zbudowanie przez Inżyniera EMP Disruptora, dzięki czemu pole siłowe wokół bazy Stroggów zostanie zlikwidowane. Następnie należy przejąć kontrolę nad bazą i skierować się do systemu kanałów. Tutaj Żołnierz będzie musiał wysadzić wejścia do ich dalszych części, a następnie Covert Ops, czyli szpieg, będzie mógł złamać system. Oczywiście sami nie dadzą rady, więc zaplecze składające się z Medyków, Field Opsów i innych Żołnierzy będzie ich dzielnie przy tym wspierać. Stroggowie muszą się tylko obronić w określonym czasie przeznaczonym na tę mapę.

Wsiąść do pojazdu dowolnego...

W podróży pomagać nam będą pojazdy, a tych w grze głównej będzie całkiem sporo. Póki co po stronie GDF możemy używać szybkiego, jednoosobowego Husky'ego, wraz z dwoma kolejnymi żołnierzami wsiąść do opancerzonego dżipa Armadillo, skorzystać z Trojan APC lub czołgu – Titana. Każdy z nich ma wady i zalety: Husky szybko dojedzie do celu, jednak łatwo go zniszczyć. Titan jest potężny i ciężki, przez co wolny i mało zwrotny. Niektóre maszyny będą służyły tylko za transport (jak Husky i Armadillo), inne mogą być skutecznie wykorzystywane w „kampieniu respa", czyli ostrzeliwaniu respawnu przeciwnika.

Po stronie Stroggów maszyny są dużo mniej konwencjonalne, przez co ciekawsze. Mamy do wyboru poduszkowiec Desecrator, opancerzony pojazd Hog, potężny mechopodobny Cyclops czy Icarusa – „skoczka", dzięki któremu będziemy mogli

Quady w Quake'u to gwarancja wstrząsów.

Szczerze mówiąc, znam wiele innych miejsc, gdzie wolałbym się respawnować.

Wprowadzenie Stroggów do rozgrywki tylko odświeża tytuł.

wznieść się na wyżyny i za pomocą rakiet ostrzeliwać pole walki. Po wejściu do każdego pojazdu możemy wybrać jeden z trzech rodzajów widoków: z kabiny – najładniejszy, ale i najmniej przydatny, TPP (zza maszyny) wygodny podczas szybkiej jazdy, i FPP sprawdzający się w wielkich pojazdach jak Cyclops czy Titan. Co ciekawe, maszyny można też skutecznie niszczyć, a efekty tego są naprawdę zachwycające. **Od samochodu odpadają koła i lusterka, osłona jest niszczona, po czym pojazd wybucha** rozpadając się na kilkanaście mniejszych części.

Chaotic good game

Najważniejsza jest jednak dynamika, a tej nie brakuje. Już od zrzutu GDF czeka nas wiele zabawy, szczególnie na serwerach FFA. Tak chaotycznych rozgrywek dawno nie widziałem. Niektórzy na starcie pchają się do maszyn, inni zaczynają od razu wybiegać za bazę i pędzić do najbliższego respawnu. Oczywiście nie dobiegną, bo wystarczy dobry nalot ze strony Stroggów lub odpowiednio kierowany pojazd, by wyciąć pierwszy atak w pień. **Zabawa zaczyna się dopiero wtedy, kiedy drużyna zaczyna kombinować.** Inżynierowie konstruują wieżyczki i działka przeciw piechocie i pojazdom, „Kowerci" ostrzeliwują pole ze snajperek i informują, gdzie jest wróg, Field Opsi ustawiają radary, dzięki czemu ruchy wroga natychmiast stają się widoczne. Ostrzeliwujemy się i powoli wkraczamy do bazy, w której dobrze ustawiony Titan Stroggów w szybkim tempie robi z nas sieczkę. To kolejny plus dla gry – trzeba dobrze znać mapę i możliwości wrogich pojazdów, inaczej jest naprawdę trudno.

W drugiej części lokacji, w tunelach, trzeba sobie radzić bez pojazdów, ewentualnie poruszać się za pomocą skoczka, czyli Icarusa. Tutaj już liczą się tylko umiejętności walki oraz współpraca z innymi członkami drużyny. **Tunele są ciasne, a liczne zakamarki pozwalają na przyczajenie się z ciężką bronią i zaczekanie na zamknięcie zasadzki.** Dodatkowo Covert może w każdej chwili wypuścić minę-szpiega, która spokojnie zlikwiduje zgrupowanie żołnierzy, bez ryzyka utraty pozycji. Przedzieranie się polega często na chaotycznym rzucaniu granatów, ostrzeliwaniu się i leczeniu żołnierzy przez Medyków, podczas gdy druga część drużyny stara się robić wyłom po drugiej stronie walki.

Po zwycięstwie jednej ze stron (w tym przypadku złamaniu systemu lub jego skutecznej obronie) następuje zamiana. My możemy wcielić się w Stroggów, a nasi przeciwnicy tym razem będą atakować. **Obrona teoretycznie jest łatwiejsza: wystarczy zbudować laser, ustawić działka, nakierować Titana na ścieżkę i czekać.** Jednak szybko się okazuje, że żołnierze GDF są dużo szybsi od Stroggów zarówno przy poruszaniu się, jak i leczeniu. Kiedy Strogg padnie na ziemię, jego medyk potrzebuje dużo więcej czasu, by go wyleczyć. Wówczas wystarczy kilka celnych strzałów, by położyć i samego medyka. **Dodatkowo, szczególnie w ostatniej fazie gry, łatwo „skampić" respawn Stroggów nie dopuszczając ich do tunelów.** Chociaż wszystko tak naprawdę jest kwestią taktyki i umiejętności graczy.

O Q... uake!

Grafika stoi na wysokim poziomie. **Mapa jest naprawdę wielka i dopracowana w każdym calu** – widać to szczególnie z pozycji spectatora. Mimo że niektóre miejsca nigdy nie zostaną odwiedzone (chyba że przez snajpera), przygotowane są perfekcyjnie. Od uszczegółowień, o których wspominałem, poprzez różne efekty „tarczy" aż po światła i wygląd jednostek. Każda z nich różni się od siebie i łatwo wyróżnić klasy. Dodatkowo dynamika wybuchów i efektów sprawia, że czasem możemy mieć wrażenie, iż walczymy w Nowy Rok. **Jedyne, co mi przeszkadzało, to zbyt duży tłok na HUD-zie.** Niektóre wskaźniki są przydatne – informują, za pomocą jakich klawiszy i w jaki sposób możemy obsługiwać dany sprzęt, kto kogo zabił, jakie cele należy wykonać, pokazują małą mapkę i tak dalej. Wszystkiego jednak jest tak dużo, że trudno się skoncentrować na samej rozgrywce.

Szkoda także, że nie można skorzystać z konsoli, by na bieżąco sprawdzać różne rozwiązania graficzne i monitorować połączenie internetowe. **Póki co tylda jest nieaktywna i w sumie nie wiadomo, jak się do konsoli dostać.** Spełzły także na niczym próby zabawy z bindowaniem takich komend jak */kill*. Można za to odpowiednio „osłabić" grafikę oraz poprawić trochę widoczność, i to z okna opcji. Ci, którzy przynajmniej chwilę bawili się konfigami innych gier id Software, szybko poradzą sobie z takimi rzeczami jak wyeliminowanie „bujania" podczas ruchu. Większość komend – przynajmniej dla mnie – pozostaje anonimowa, co gwarantuje jeszcze więcej zabawy przy tworzeniu konfiga i jak na razie zrównuje wszystkich graczy.

150 serwerów nam gra

Na koniec jeszcze jedna ważna rzecz. **Póki co gra oferuje około 150 serwerów, w tym większość ustawionych w Anglii, Holandii i Niemczech.** Po sprawdzeniu dwóch ostatnich okazało się, że ping jest całkiem akceptowalny (około 60 na Neostradzie i 80 na dialostradzie). Być może nie zachwyci to klanowiczów (na niektórych serwerach dosyć często mamy do czynienia z utratą pakietów), ale do rozgrywki FFA te serwery nadają się bardzo dobrze.

Będzie dobrze!

Reasumując – nie zawiodłem się na Quake Wars. Nawiązuje do starego, dobrego Enemy Territory, a wprowadzenie Stroggów do rozgrywki tylko odświeżyło tytuł. Jeżeli wszystkie mapy będą tak dobrze zaprojektowane jak testowy Sewer, a poziom grywalności równie wysoki, będziemy mieli do czynienia ze stuprocentowym hitem. Póki co jednak trzeba jeszcze miesiąc poczekać, szkoląc umiejętności w kanałach na Miurze. |CDA|

KULTOWA POLSKA GRA AKCJI POWRACA!

MORTYR II
AKCJE DYWERSYJNE

Jest wrzesień 1943 roku. Dołącz do największego ruchu oporu i weź udział w najbardziej niebezpiecznych, partyzanckich akcjach dywersyjnych.

Walcz w rzeczywistych miejscach, w tym w okupowanej przez Niemców Warszawie!

Wysadzaj mosty, napadaj na niemieckie konwoje i zniszcz fabrykę broni masowego rażenia. Jeszcze nigdy walka partyzancka nie była tak realna.

WYDANIE ZAWIERA

- GRA MORTYR 3: AKCJE DYWERSYJNE
- GRA MORTYR 1
- TRAILER MORTYR 3
- WYWIAD Z TWÓRCAMI
- ARTY, RENDERY, TAPETY
- SOUNDTRACK Z GRY

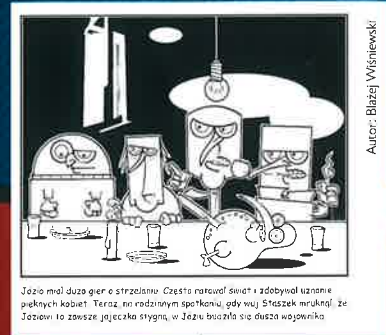
POLSKA WERSJA KINOWA

www.city-interactive.com

TYLKO 19,99 zł

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH ORAZ DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI

© 2007 City Interactive S.A.. Wydane przez City Interactive S.A. Mortyr 3 Akcje dywersyjne jest znakiem handlowym City Interactive S.A. Ten produkt wykorzystuje technologię Chrome Engine na licencji Techland Chrome i logo Chrome są znakami towarowymi Techland.



Jozio miał dużo gier o strzelaniu. Często ratował świat i zdobywał uznanie pięknych kobiet. Teraz, na rodzinnym spotkaniu, gdy wuj Staszek mruknął, że Joziowi to zawsze jajeczka stygną, w Joziu budziła się dusza wojownika.

game walker

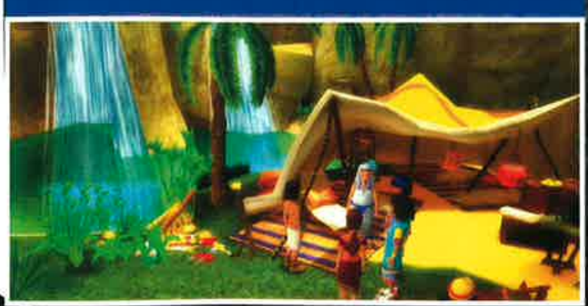
Hej!
Jak to ładnie podsumował Qn`ik: „dzisiejszego Gamewalkera sponsorowały udar słoneczny i przepracowanie". I to troszkę czuć. Także po liczbie felietonów. No ale kiedyś trzeba odpocząć, nie? Czuć też, że mimo wakacji ciągle jest w co grać, a to z kolei cieszy stale i wciąż.

Ankh: Heart of Osiris

Gatunek:	przygodowa
Podobne do:	Ankh: Klątwa Mumii
Wymagania:	Win 2K/XP/Vista, procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, SM 1.1
Demo:	08/07
Ocena:	7+
Strona w CDA:	094

Od martina: Kolorowa, pełna humoru kontynuacja przygód bohaterów Klątwy Mumii. Sporo śmiechu jest przy kawałach biblijnych – mało która moherowa babcia wie, że Mojżesz, zanim został wyzwolicielem Żydów, był... profesjonalnym piłkarzem. :)

Mac Abra: Jeśli dużo bardziej cenisz w przygodówkach warstwę fabularną niż grafikę i do tego lubisz robienie sobie jaj z wielu Poważnych Spraw – to jest gra dla ciebie. Z uwagi jednak na grafikę mocno już przedpotopową ja dałbym, góra, 7 (za dowcipy – 8+).
Qn`ik: Nie zgadzam się – w przygodówkach, tak jak w szachach, grafika nie musi być olśniewająca. I dziwi mnie tak niska ocena (zwłaszcza w kontekście bardzo pozytywnej recenzji).
Smuggler: Warto jednak dodać, że ten, kto NIE zaliczył pierwszej części gry (była w Clicku ostatnio), może mieć problemy ze załapaniem „ale kto, co i czemu".
eld: Jak to kto i czemu? Układ, bo przegrał wybory.
al: I PO – bo ono zawsze winne.
Hut: Teraz to już chyba LiS. Bo wygrał.
gem: Pyknij fotostora, ziooom!
CormaC: Sam se pyknij, zboczurze!



Attack on Pearl Harbor

Gatunek:	strzelanka
Podobne do:	Combat Wings i milion tego typu gier
Wymagania:	Win 2K/XP, procesor 1,2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, SM 1.1
Ocena:	8
Demo:	06/07
Strona w CDA:	098

Od elda: Bardzo dobra, chyba nawet najlepsza strzelanka podniebna z bardzo fajnym klimatem i oprawą audiowizualną. Warto zobaczyć.

Mac Abra: Sympatyczne, nie powiem nie.
al: Ja tam wolę Battlestations: Midway...
Smuggler: Niezłe latadełko, ale pilotki z głowy nie zdziera, szalem jedwabnym nie furkocze. Dla mnie raczej 7 albo 7+ góra.
eld: Bieliznę też nosisz z jedwabiu?
Smuggler: Nie bój się, twego aksamitnego żabociku moje majty nie przebiją.
Qn`ik: Jeszcze trochę postoją, i przebiją...
CormaC: No więc jest jedwabna czy nie jest?
Smuggler: Nie sprawdzisz, zapomnij.
Hut: Geje!
Smuggler: A mi Kalasanty, miło mi panie Geje.
gem: Funkiel nówka nieśmigana!
CormaC: Kto nieśmigany?
gem: Dwunastnica...
eld: Kormaczowa mielonka.

Black Buccaneer

Gatunek:	akcja
Podobne do:	Tomb Raider: Legend
Wymagania:	Win 2K/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB, T&L
Ocena:	5+
Strona w CDA:	084

Od Qn`ika: Dużo skakania, wspinania się, walki obficie przyprószone voodoo oraz kilkoma elementami wziętymi z RPG. Niestety tylko brzmi dobrze – cała gra jest raczej nudna.

Smuggler: Zbuka-nier. A jakby to jeszcze Buka zrobiła, to by było jeszcze piękniej: Z-Buka-nie!r. O!
Qn`ik: Ech, Smg i te jego wyrafinowane g(i/e)r-kli słowne. ;)
Mac Abra: Pograć można – ale czy nie lepiej odpalić TR albo Prince of Persia?
eld: Albo pojechać na wakacje?
Smuggler: (zaczyna szlochać)
CormaC: ...albo pograć w WoW? Po co masz gdzieś jechać? :)
eld: Albo zrobić kotlety mielone?
gem: Bum bum badabum!
al: Powiedział gem ładując się do samochodu nad morze... kurdę, niektórym to dobrze...
CormaC: Morze, tfu!, może nie dojadą. Tfu!
Smuggler: Nie pluj do morza! Ale możesz p(o)lować na LiS. Albo i pływać. Mać.

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 16 GIER

Ekonomiczno–handlowa........1	Polonizacje.......3	Sim.......................1
FPS.........................2	Przygodowa.....1	TPP/akcja...........7 (!)
	RTS/strategia....1	

W wymaganiach gier odnośnie karty graficznej podajemy nie tylko niezbędną ilość pamięci, ale także o wiele ważniejszą informację dotyczącą shaderów. Nie zawsze możliwe jest zdobycie takiej informacji (czasem producenci tego nie podają) – tam, gdzie się to nie udało, znajdziecie wpis „SM – BD" (brak danych). Dla waszej wygody poniżej zamieszczamy listę kolejnych wersji shaderów i bibliotek DirectX wraz z obsługującymi je modelami kart (oczywiście układy graficzne są kompatybilne wstecz, czyli model obsługujący np. SM 3.0 wspiera też wszystkie wcześniejsze technologie).

Karty Nvidii	
GeForce 1/2/MX/4 MX	T&L (DX 7.0)
GeForce 3	SM 1.1 (DX 8.0)
GeForce 4 Ti	SM 1.3 (DX 8.1)
FX 5200/5600/5700	SM 2.0 (DX 9.0)
FX 5800/5900/5950	SM 2.0+ (DX 9.0b)
GeForce 6xxx/7xxx	SM 3.0 (DX 9.0c)
GeForce 8xxx	SM 4.0 (DX 10)

Karty ATI	
Radeon 7500	T&L (DX 7.0)
Radeon 8500/LE/9100/9000/9200	SM 1.3 i 1.4 (DX 8.1)
Radeon 9500/9600/9700/9800	SM 2.0 (DX 9.0)
Rodzina X (modele „trzycyfrowe")	SM 2.0 (DX 9.0)
Rodzina 1xxx	SM 3.0 (DX 9.0c)
Rodzina 2xxx	SM 4.0 (DX 10)

T&L – Transform & Lighting
SM – Shader Model (wersja shaderów)

Driver: Parallel Lines

Gatunek:	akcja
Podobne do:	cykl GTA, Scarface
Wymagania:	Win XP/Vista, procesor 2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, SM 1.1
Ocena:	6+
Strona w CDA:	068

Od Qn`ika: Trochę sobie na nowego Drivera poczekaliśmy, ale zdaje się, że nikt z tęsknoty nie usechł. Z tego samego powodu również radość z ukończonej gry zbyt wielka nie jest.

Mac Abra: O dobre 3 lata za wolno.
al: No tak, ale lepiej późno niż toporem między oczy...
Smuggler: Udowadnia, że GTA miało dobrą grafikę.
eld: Bus Driver lepciejszy.
gem: A Wespazjan na to – niemożliwe.
Hut: Wespazjan? A nie był to czasem Kręcisław?
gem: Kręciwór – staropolskie męskie imię, podoba się każdej dziewczynie.
Smuggler: A skąd, im się podoba starosłowiański Lizol.
CormaC: Ale one ten lizol piją czy co z nim robią?
Qn`ik: Są tajemnice, których nie chcesz zgłębiać.
eld: Na przykład Kormaczowy przepis na kotlety mielone.
Smuggler: Z rabarbaru i przecieranej cieciorki.
CormaC: Chyba tylko Eld wie, o co chodzi z tymi kotletami.

RETRO--ACTION CDA 12/99

JAK PAMIĘTACIE, miesiąc wcześniej CDA utyło do 200 stron, co zaszokowało graczy (i konkurencję). W tym numerze poszliśmy za ciosem i do 200 stron dorzuciliśmy (jednorazowo póki co) 3 CD. A nakład pisma wyniósł imponujące 160 000 egz. Na płytkach była tylko jedna gra (Earth 2140) i kilka sporych, a sensownych użytków. 9 zapowiedzi, z czego jednak godne uwagi i pamięci było Icewind Dale, trzy beta-testy (m.in. Close Combat 4) i 29 (ech) recenzji.

Ale skoncentrujmy się na newsach: wkrótce demo Q3 Arena. W czwartej części TR obejrzymy m.in. dzieciństwo Lary. A propos – w Polsce ma się pojawić body-dublerka panny Croft, Lara Weller (i była). Kolejny news o DNF – z podsumowaniem, że mamy nadzieję, iż w końcu w 2000 roku gra się ukaże. :) Trwają prace nad czwartą częścią sagi HoMM. Coraz bardziej konkretnie wyglądają zapowiedzi Ground Control – ma być świetny RTS. (I był.) Intel przyznał, że w niektórych wersjach Pentium III Xeon występują błędy. Premiery Ain 2K została przesunięta na luty 2000 r.

A teraz już recenzje – sporo hitów... ostatecznie koniec roku. Pierwszy to przygodówka The Nomad Soul (9/10 i znak jakości). Drugim miał być GTA 2, ale nasz recenzent (syn EGM-a) dał jej zaledwie 5/10, co mocno wzburzyło fanów gry. Potem było już lepiej – duecik z EA: FA Premier League 2000 i FIFA 2000 dostały (od Elda...) po 9/10, a sama FIFA jeszcze znak jakości. Eld był zresztą nader łaskaw dla gier producenta, bo NHL 2000 dał dychę. I znak jakości. NASCAR Racing 3 – 9/10. Earth 2150 – 9/10 i znak jakości. Rally '99 – 9/10 i znak jakości. Ufff! Było też dla odmiany parę słabizn... ale przyznacie, że wyliczanka dość imponująca wyszła, a średnia ocen w tym numerze wynosiła tak na oko troszkę ponad 8/10...

Dalej solucje do Księcia i Tchórza oraz Wacków: Kosmicznej rozgrywki, w Śwince (klasyka gier) Atlantis i Simon Sorcerer 2 (hmmm?). Potem Action Net (kto jeszcze pamięta mIRC?), Scena Komputerowa, Pomocna Dłoń, FPP Zone, Na Luzie, przemyślenia EGM-a, kursy programowania. Potem parę stron o użytkach w stylu „Bolek i Lolek na tropie zaginionej księgi ortografii" (serio!) czy „Adaś i Pirat Barnaba", choć nie brakło i nieco bardziej sensownych pozycji, jak choćby Historia Polskiej Reprezentacji Piłkarskiej. Kolejne 40 stron to dział poradnikowy (całkiem sensowny wbrew pozorom, choć nadal nie mogę zrozumieć, czemu otrzymał tak odmienny od reszty CDA layout). Potem testy sprzętu – nagrywarka płyt CD za 1200 zł? Wtedy to był standard. Dla porównania – wypaśna (choć nie z tych najlepszych) karta graficzna kosztowała ok. 600 zł, a niezła – jakieś 300 zł. Dla odmiany Soundblaster Live! Platinum – karta muzyczna z najwyższej półki w maksymalnym konfigu – też ok. 1200 zł. A bardzo dobra płyta główna – niecałe 500 zł.

A na koniec jak zawsze AR (4 strony) i Tipsy. I tak zamykamy rok 1999 – ale nie XX wiek, jak się wielu wówczas wydawało.

The Elder Scrolls IV Knights of the Nine

Gatunek: RPG
Podobne do: Oblivion
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB z SM 2.0
Ocena pl: 7 [polonizacja]
Strona w CDA: 099

Od ala: Spolszczenie pierwszego oficjalnego dodatku do Obliviona. Niezłe, ale szkoda, że składające się na niego mody dostępne są tylko w wersji PL. Poza tym całość zapewnia tylko kilka godzin gry, co też musiało się na ocenie odbić.

Mac Abra: Stosunek ceny do tego, co za nią otrzymujemy – jak dla mnie – średnio mocny.
CormaC: Nie marzyłeś o kropierzu?
Mac Abra: Nie przy ludziach, no... A do tego uzda i siodło z lateksu...
gem: Jesteśmy rycerzami, którzy mówią... najn!
Qn`ik: Krzyżacy, znaczy?
CormaC: Dobrze, że nie rycerkami.
eld: Albo wiedźminkami. Jak Adela w filmie – buhehehehehehhe...

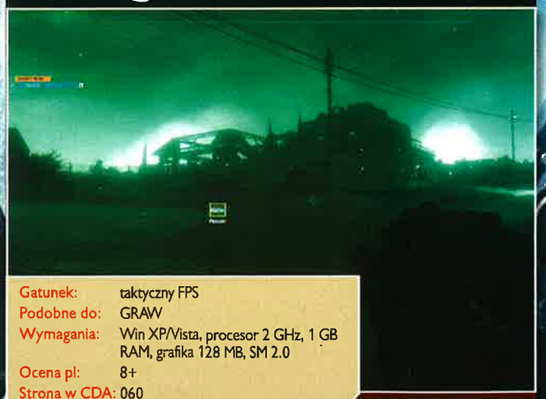
The Elder Scrolls IV Shivering Isles

Gatunek: RPG
Podobne do: Obliviona
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB z SM 2.0
Ocena pl: 8 [polonizacja]
Strona w CDA: 100

Od ala: Drugi dodatek do Obliviona to nowa kraina z dobrze przełożonym na nasze szaleństwem głównego władcy. Zawartość pudełka nie jest może porywającą, ale już płyt – moim zdaniem – uzasadnia cenę.

Mac Abra: No właśnie – dużo droższy od tamtego dodatku, ale tu się wie i widzi, za co się płaci.
Smuggler: A ponieważ al w opisie polonizacji nie był łaskaw o tym wspomnieć, uzupełniam: polonizacja jest w porzo.
gem: Już za chwileczkę, już za momencik, urlop nad morzem zacznie się kręcić.
Mac Abra: A żebyś obu wicepremierów spotkał...
CormaC: Będzie padać.
eld: Śnieg.
Qn`ik: Z przeciekającego dachu.
Smuggler: Będzie padać Gem z przeciekającego dachu namiotu, bo tam zaśnie po imprezie... jak zawsze.

Ghost Recon Advanced Warfighter 2



Gatunek: taktyczny FPS
Podobne do: GRAW
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 2 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB, SM 2.0
Ocena pl: 8+
Strona w CDA: 060

Od Allora: Wersja zupełnie różna od konsolowej, przygotowana z myślą o fanach taktycznego podejścia do kwestii „czyszczenia" okolicy z niemiłuchów. Jeśli do tego dodać dobrą oprawę graficzno-muzyczno-dźwiękową oraz znacznie sensowniejsze niż w przypadku „jedynki" wymagania sprzętowe... jest, proszę państwa, naprawdę taktycznie!

Mac Abra: Jest taktycznie i jest dobrze, choć sprzęt do tego też trza mieć dobry.
Qn`ik: Ja bym jednak wolał, by pecetowcy mieli wybór między graniem a la konsola a tym, co jest.
gem: Przyjdzie walec i wyrówna, przyjdzie walec i wyru!
alkohochlik: wektor zgienty uśmiechnienty
Mac Abra: Widać, że upały – chłopaki omijają trudniejsze gry...

GRA NUMERU 08/2007

Labtec

W konkursie do wygrania

2 x Labtec Ultra-Flat Keyboard
Płaska klawiatura o ergonomicznym kształcie. Dwa programowalne przyciski umożliwiają natychmiastowe uruchomienie przeglądarki i programu do obsługi poczty elektronicznej.

Labtec Media Wireless Desktop
Zestaw składający się z bezprzewodowej, odpornej na zalanie wodą klawiatury oraz myszy z czułością 800 dpi.

2 x Labtec Wireless Laser Mouse
Mysz posiada czujnik laserowy o rozdzielczości 1200 dpi. Kółko przewijania w 4 kierunkach znacznie ułatwia pracę z dużymi dokumentami, a dwa boczne przyciski pozwalają sprawnie poruszać się po stronach internetowych.

Labtec pulse 385
Zestaw trzech multimedialnych głośników zawiera subwoofer w drewnianej obudowie z membraną Max-X o dużym skoku mocy, oraz płaskie głośniki satelitarne.

By zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:
Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA?
A. 12 B. 22 C. 16

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a według podanego schematu: CA.GW.X.##, gdzie X oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), a ## oznacza numer gry, którą uznałeś/-aś Grą Numeru – i wyślij pod numer **7164**!
Na zgłoszenia czekamy do **3.09.2007 r.**

SPIS GIER

01 Ankh: Heart of Osiris
02 Attack on Pearl Harbor
03 Black Buccaneer
04 Driver: Parallel Lines
05 The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine
06 The Elder Scrolls IV: Shivering Isles
07 Ghost Recon Advanced Warfighter 2
08 The Guild 2: Piraci starego świata
09 Harry Potter i Zakon Feniksa
10 The Hell in Vietnam
11 Loki
12 Overlord
13 The Sims – Historie ze świata zwierząt
14 Theatre of War: Pola zagłady
15 Transformers
16 Two Worlds PL

Grą numeru 6/2007 została gra Two Worlds
Nagrody, sprzęt ufundowany przez firmę Labtec, otrzymują:
Maciek Wolak, Ostrowiec Świętokrzyski; Szymon Budych, Police; Przemysław Śmierzyński, Zalesie Górne; Grzegorz Szarecki, Żenichów.
Gratulujemy!

INNA WOJNA

MAC ABRA

BYŁEM SOBIE w bibliotece, dostrzegłem książkę „Wojna na Pacyfiku" (wyd. Bellona). Pomyślałem, że w sumie może warto odświeżyć wiedzę na ten temat. W domu zacząłem ją kartkować. I nagle oko mi zbielało. Bo oto czytam – czarno na białym! – „PRZEGRANA przez Amerykanów bitwa o Midway była początkiem łańcucha kolejnych katastrof...". Przerzuciłem parę kartek – dostrzegłem zdjęcie podpisane „Marines, ranni podczas katastrofalnego desantu na Kiusiu (?!), GRUDZIEŃ 1945 (!!!), czekają na ewakuację". A zaraz obok fotka Japończyków triumfujących po zdobyciu... Władywostoku!!! Przez chwilkę poczułem się jak bohater książki Dicka „Człowiek z Wysokiego Zamku" (rozgrywającej się w świecie, w którym to Niemcy i Japonia wygrały II wojnę – polecam). A potem starannie obejrzałem okładkę dostrzegając – dopiero teraz – nadtytuł HISTORIA ALTERNATYWNA. Ufff.

Krótko mówiąc, książka prezentuje inną wersję 10 ważnych epizodów wojny na Pacyfiku – począwszy od tego, że Japonia zamiast uderzyć na USA (Pearl Harbor!), wybiera atak na Rosję, a skończywszy na próbie amerykańskiej inwazji na Japonię, która nie skapitulowała mimo czterech (!) bomb atomowych zrzuconych na jej miasta. Nie tworzą owe epizody całości – każda jest odrębnym i co tu kryć, przekonywającym scenariuszem. (Bo niekiedy naprawdę niewiele brakowało, by historia potoczyła się innym niż znamy torem.) Zatem dowiecie się, co by było, gdyby podczas ataku na Pearl Harbor Japończycy jednak wysłali trzecią falę samolotów. Albo gdyby japoński admirał Kurita podczas bitwy w Zatoce Leyte miał odrobinę silniejsze nerwy. Albo gdyby Japończycy podbili Indie. Albo jak wyglądałaby inwazja na Japonię...

Z książki wynika jedno: tak czy siak Amerykanie by tę wojnę wygrali. Ale nierzadko znacznie wyższym kosztem (np. honorowa zamiast bezwarunkowej kapitulacja Japonii; ew. ponad pół miliona poległych Amerykanów więcej, w tym ok. 40 000 od własnej broni atomowej, użytej jako bezpośrednie wsparcie sił inwazyjnych).

Żeby podkreślić „autentyzm", książka ozdobiona jest spreparowanymi zdjęciami, a nawet bibliografią zawierającą – także – fikcyjne teksty źródłowe. (Dodajmy jednak, że są specjalnie oznaczone – zatem nie szukajcie np. „Gorzkich wspomnień" Żukowa.) Na końcu każdego epizodu zawsze znajdziecie też rozdzialik pt. „Rzeczywistość", czyli tę „naszą" wersję przebiegu zdarzeń. Całość jest zrobiona solidnie, autorzy kolejnych rozdziałów niewątpliwie są fachowcami – wiedzą, o czym piszą, i piszą to z pasją.

Krótko mówiąc – dobra lektura i dla fanów s.f., i dla miłośników historii. A jak ktoś tak jak ja lubi i jedno, i drugie – pychota.

ALE PLAMA

CormaC

ROZMAWIALIŚMY niedawno w redakcji o głupocie reklam, tych wszystkich inteligentnych proszkach do prania (*) i podobnych debilizmach do łapania naiwnych. Zastanawialiśmy się, jak to jest, że co jakiś czas pojawia się nowy, inteligentniejszy proszek, który usuwa wszystkie plamy. Momencik... Poprzedni też miał usuwać, więc albo ten nie jest lepszy (bo co, usuwa plamy, których jeszcze nawet nie zrobiłeś?), albo poprzedni nie był jednak tak dobry, jak wmawiała laska rozradowana na widok upranego ciuszka (musi mieć strasznie ponure życie, skoro byle proszek doprowadza ją na skraj łez szczęścia). A może... No tak! Widocznie plamy też ewoluują i nie są już tymi samymi niegroźnymi brudzikami, co 10 lat temu. Mam dla producentów środków czystości pewien pomysł (odstąpię za darmo, niech stracę): reklamy plam. *„Odkryj nową plamę powstałą z unikalnego połączenia krwi i oleju silnikowego. Jak dowiodły badania, jest ona do 34,7% trudniejsza do usunięcia niż zwykłe plamy. Nowa plama z krwi i oleju – od 15 września na bluzkach w całym kraju!"*. Jakiś czas po solidnym nastraszeniu gospodyń emitowany byłby spot nowego proszku do prania, w skład którego wchodzą jeszcze inteligentniejsze hydroreaktywne granulki, które siedzą i tymi swoimi malutkimi rączkami ścierają z bluzek nawet najpodlejsze plamiszcza. Że głupie? Owszem, ale przynajmniej otwarcie głupie.

** „Całe szczęście, że rozpuszczały się w wodzie, bo opanowałyby świat" – © gem.*

The Guild 2: Piraci Starego Świata

Gatunek:	strategia ekonomiczna
Podobne do:	The Guild 2 ;)
Wymagania:	Win XP/Vista, procesor 1,8 GHz, 1 GB RAM, grafika 64 MB, SM 1.1
Ocena:	6
Strona w CDA:	096

Od elda: Dalej nie mogę się przekonać do The Guild 2. Dodatek jest krótki i w sumie równie nudny jak podstawka. Tylko dla fanów.

Mac Abra: Bo dla kogo są takie dodatki? Tylko dla fanów. W tym przypadku nie dla mnie.

gem: [ZAMKNIENTE Z POWODU URLOPU]

Hut: [REMANENT]

Smuggler: [ZAMKNIĘTE Z POWODU, ŻE NIECZYNNE]

al: Wiecie co, we Wrocq ostatnio naprawdę mocno grzało, a gem jest już prawie na urlopie...

Smuggler: Ja też mocno grzałem (herbatę) i nadal w pracy... takie życie.

Qn`ik: Za to inni redaktorzy pracują... spacerując po Helu. Chcesz ich spotkać? Obserwuj uważnie naszą stronę WWW w pierwszych dniach sierpnia! :)

eld: A Kormacze lubi mielonkę.

Smuggler: Właśnie, że nie lubi, i to mielonkę zabolało.

Harry Potter i Zakon Feniksa

Gatunek:	akcja/zręcznościowa
Podobne do:	nieco do poprzednich gier z serii
Wymagania:	Win XP/Vista, procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB z SM 1.1
Ocena:	6+
Demo:	07/07
Strona w CDA:	064

Od Siekiery: Cóż, kolejny komputerowy Potter i w sumie kolejne rozczarowanie. Choć z początku gra wydaje się warta świeczki, wirtualne wędrówki po Hogwarcie szybko zaczynają nudzić. Mimo że jest to zdecydowanie najbardziej udana z dotychczasowych części, wciąż pozostaje grą dla ścisłego kręgu odbiorców – oddanych fanów. A ci, jak wiadomo, byliby w stanie wybulić grubą kasę nawet za rachunek z pralni Rowling.

Mac Abra: Książki nawet poczytałem i to bez uczucia znużenia (w końcu trza się orientować w tym, co „tryndne" jest), ale gier z Harrym strawić nie mogłem – i teraz też mnie nie kręci.

Smuggler: For potteromaniacs only.

eld: Harry, Harry, pokaż rogi, dam ci mielonkę na pierogi.

CormaC: Goł czeknij czy ci się jakieś itemy nie dropnęły. :)

gem: Wykrztuśny syrop malinowy jest tani, smaczny i zdrowy!

alkohochlik: aldehyd wypasany w odpowiednim momencie charakteryzuje się dobrą wartością ożywczą!

al: Pamiętajcie, chodzenie bez nakrycia głowy w upalne dni może się skończyć udarem słonecznym! I będziecie jak gem bez sensu o malinach gadać...

eld: Lepiej to, niż słuchać po raz setny o romansie Kormacze z Mieloną.

Hut: Dobra, ale czemu nikt nie zdradził, kto ginie na końcu nowego Harry'ego?

Smuggler: Ja nie zdradzę, że ginie Harry, bo by mnie fani zabili różdżkami. No i nie cierpię spojlerować. Więc nie powiem też, że Voldemort okazał się starszym bratem Snipesa, bo to by już była skrajna przesada...

Qn`ik: Nie słuchajcie – tak naprawdę zginie Hermiona.

Smuggler: Nie, jej zginie tylko puderniczka, po łebkach czytałeś! A Harry'emu zginie bielizn... blizna.

CormaC: 'Harry, I'm your father', 'Nooooo, Hermiona, nooooo!'.

The Hell in Vietnam

Gatunek:	FPS
Podobne do:	Code of Honor, Wojna w Kolumbii
Wymagania:	Win 98/2K/XP, procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB z SM 1.3
Ocena:	5+
Demo:	W Necie, jakieś 300 MB
Strona w CDA:	092

Od Siekiery: Teoretycznie powtórka z rozgrywki, czyli bieganie po dżungli i strzelanie do tych samych skończonych cepów co ostatnio, ale w końcu ktoś w CI zakasał rękawy i miast bawić się w autoplagiat, popracował nad konstrukcją map, ich urozmaiceniem itd. Grało mi się w to nadspodziewanie dobrze, więc AŻ 5+.

Mac Abra: Wziąwszy poprawkę na to, że większość budżetowych gier recenzowanych przez Siekierę trafia do Kaszanki, te 5+ to, można powiedzieć – sukces.

Smuggler: Tak, to jak przegrać z Brazylią w nogę 1:2. Sukces... jak cholera. Prawie jak udany mecz. Prawie jak udana gra.

Qn`ik: Znaczące, że nasi detepowcy odruchowo zaczęli ten tekst składać jak kaszankę, dopiero później musieli zmieniać wygląd strony, gdy zobaczyli ocenę...

gem: Żywcem nas nie wezmą. I do diabła z piekłem.

Mac Abra: Pewnie, że nie żywcem. Ale tyskiem to już bym się zawahał. A jakby tak pilznerem... ech... Ale bezalkoholowym!!!

Loki

Gatunek: hack'n'slash
Podobne do: Diablo, Titan Quest
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, SM 1.3
Ocena: 8+
Strona w CDA: 080

Od elda: Loki to na chwilę obecną największy h'n's w dziejach, chociaż chyba trochę zbyt przekombinowany jak na grę tego gatunku.

Smuggler: Od czasu Dungeon Siege'a nie było hack'n'slasha, który potrafiłby mnie przykuć do ekranu. Miejmy nadzieję, że Loki się uda, bo coś bym poslashował. I pomachał łokami.
Mac Abra: 250 godzin grania!? Brzmi imponująco. A wygląda... niezgorzej. Dla mnie tak 8.
al: 250 h imponuje? Cóż, znam ludzi, którzy mieli ponad 250 dni grania w WoW, ale... w zasadzie nie ma się raczej czym chwalić.
eld: A ja Anoreksją nawet do 100 nie dobiłem... Świat się kończy.
CormaC: Na palcach jednej ręki będzie można policzyć maniaków, którzy przejdą tę grę więcej niż raz.
Qn`ik: WIĘCEJ?! Kto ją przejdzie choć raz?!
Hut: Może to jest gra na bezludną wyspę?
gem: Niech żyje Wergen... hyp! Wercygen... hyp! Wercyngetoryks!
Smuggler: Oraz dzielny Gruzin Kałmanawardze.
Mac Abra: Grę dedykujemy Cormacowi, bo ma najładniejsze loki.
CormaC: Zawiść widzę, widzę zawiść!

Overlord

Gatunek: akcja/logiczna
Podobne do: konsolowy Pikmin (najbardziej), Dungeon Keeper
Wymagania: Win XP, 2,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB RAM z SM 2.0
Ocena: 6+
Demo: 08/07
Strona w CDA: 076

Od Huta: Zabawna, przez pierwsze 3-4 godziny, gra logiczno-zręcznościowa (wbrew screenom z RPG-a nie ma w niej nic), która zaczyna denerwować zaraz po tym, ja skończy się pierwsze zauroczenie. Ma dużo ciekawych pomysłów, z którymi nie „bałdzo" radzi sobie interfejs – w efekcie im dalej w las, tym większy żal zainwestowanego w grę czasu.

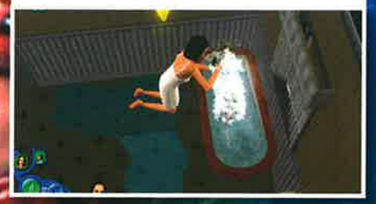
al: Potwierdzam, niestety, potwierdzam...
Smuggler: A miałem nadzieję na coś w klimatach Fable'a i Dungeon Keepera...
Qn`ik: No i dostałeś, tak naprawdę. Tyle że w pewnym momencie rzeczywiście gra zmienia się z radosnej zręcznościowej rozwałki w ciut przekomplikowaną strategię logiczną.
eld: A ja na wakacje na Karaiby...
Mac Abra: Pomysł był, zawiodła nawet nie tyle realizacja gry, co sama idea realizacji... jeśli łapiecie, o co mi chodzi. (Bo ja nie bardzo.)
gem: Byłbyż to aczkolwiek przypadek kędyż bynajmniej albowiem?

The Sims – Historie ze świata zwierząt

Gatunek: sim
Podobne do: The Sims – Historie z życia wzięte
Wymagania: Win XP, 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB, T&L
Ocena: 5
Strona w CDA: 090

Od Huta: Kolejna próba sprzedania tego samego w nowym opakowaniu. Nawet ja, największy w redakcji fan The Sims, mam już dość. Słówko do EA – wydajcie w końcu The Sims 3, już czas!

eld: Słowo do EA – NIGDY NIE WYDAWAJCIE SIMS 3! Bo to oznacza jakieś 1 216 478 634 dodatków do tego crapu.
CormaC: Po to powstał dział The Sims w EA.
Mac Abra: Jak już maniak Simsów ma dość, to chyba nie trzeba nic dodawać...
Smuggler: Rozmieniajcie markę na drobne (fenigi?), rozmieniajcie...
Qn`ik: ...a znów zamknięcie budżet z wielomilionowym zyskiem... Uprzedzamy lojalnie!
CormaC: Dość już tych histerii... historii...
gem: Wojski. Natenczas Wojski.
Smuggler: Poszedł z ziemi włoskiej do wojskiej.
al: Podłubał w nosie, bo był prosię. Te upały to już przegięcie...



Theatre of War Pola zagłady

Gatunek: strategia
Podobne do: Combat Mission, Close Combat
Wymagania: Win XP, 3 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB z SM 2.0
Ocena: 6+
Demo: 06/07
Strona w CDA: 086

Od Pepina: Jest ładna, ale nie na tyle, by zachwycać grafiką. Jest rozbudowana, ale nie na tyle, by umożliwiać wyrafinowane zagrania strategiczne. Jest dopracowana, ale nie na tyle, by nie pojawiło się w niej kilka błędów. Jaka więc jest? Na pewno oldskulowa. To po prostu „dobra, nowa stara strategia". Albo nie – właściwie to tylko „nowa, stara strategia". Można pograć i odstawić do muzeum.

Mac Abra: Jeśli już znasz na pamięć wszystkie misje w CC i CM, to może być sensowna alternatywa. Ale nie oczekuj fajerwerków – gra jest słabsza od wspomnianych cykli. Ale jeszcze na tyle dobra, że nie będziesz żałował tych 3 dych.
Smuggler: Tylko dla fanów dość maniakalnego realizmu spod znaku II wojny i skomplikowanych strategii.
CormaC: Obaj się ucieszą. ;)
eld: Wszystko dla fanów. Nawet mielonka.
gem: Ą, de, trla, cietyrje...
Hut: ...cinco, seis, siete, oczio…
Mac Abra: I tak nic nie przebije ulicznej sondy ze znajomości Korei. Pytano ludzi, co to jest „won" (koreańska złotówka) i jedna babka sypnęła –„to jest liczebnik". I policzyła: won, tu, tri... Byłem bliski śmierci z zadławienia się colą.
eld: Cola? Ty imperialistyczna świnio!!!
al: Znaczy: won do Korei? Ponoć za takie coś można było naprawdę do Korei się udać – na leczenie klimatyczne...

QN`CIK ...POLITYCZNY

CO PRAWDA, sporo na ten i podobne tematy przeczytać możecie w tym numerze w AR, ale takiej informacji nie można nie skomentować. Minister edukacji (już były?) obwieścił, że „gry uczą sadyzmu i zachęcają do przemocy, również do tej na tle seksualnym", i zapowiedział propozycję przepisów ograniczających dostępność niektórych tytułów. Szczególnie tych „które zachęcają do przemocy wobec ludzi i zwierząt". Panie Romanie, popieram z całego serca i chcę podrzucić kilka propozycji, które w przyszłości mogą ocalić Pana przed podstępnymi zakusami producentów.

• Przy graniu w The Sims: Zwierzaki warto karmić swoich pupili. Wiem, że te małe dranie aż się proszą, by je zniszczyć i pokazywać na nich swoją wyższość, ale nie taki jest cel gry.
• Gdy uruchomi Pan Zoo Tycoon, trudno – trzeba się z tym liczyć, musi pan zakasać rękawy i sprzątać odchody zwierzaków. Wiem, że na pewno smaganie ich batem za każde przewinienie byłoby bardziej wychowawcze, ale tu zasady wyznacza kto inny, nie da się wprowadzić zera tolerancji.

• Grając w jakąkolwiek platformówkę, w której steruje się zwierzakiem, nie powinien Pan specjalnie topić swojego bohatera czy skakać z wysokich przepaści. Zabawa polega na tym, by pupil przeżył do końca poziomu...

I tak dalej. Oczywiście – gry dobrałem tendencyjnie, każdy swobodnie może odbić piłeczkę i rzucić popularnym ostatnio tytułem Manhunt, w którym głównym celem gracza jest mordowanie – jak najbrutalniejsze – innych. Problem jest tu jednak innej natury. Niektóre gry należy sprzedawać tylko ludziom dorosłym, ale nie popadajmy w przesadę. To, że jakaś produkcja pokazuje brutalność czy morderstwa, nie oznacza od razu, że promuje takie zachowania. Tak samo czytanie „Pachnidła" Süskinda nie pobudza do mordowania młodych kobiet.

Ośmielę się jednak nazwać hipokryzją zwracanie uwagi na brutalność i złe wzorce w grach przez osobę, która opiewa od dawna „Trylogię" Sienkiewicza. Przed ekranem monitora najczęściej podział między dobrem a złem jest bardzo jasno zarysowany, a nawet jeśli główny bohater stoi po niewłaściwej stronie barykady, nikt nie zaciera granicy (a przynajmniej nie bardziej, niż ma to miejsce np. w „Ojcu Chrzestnym" Puzo, książce dostępnej dla niepełnoletnich). Tymczasem pozwolę sobie przypomnieć scenę z „Pana Wołodyjowskiego", w którym bohaterowie – ci dobrzy – nie tylko bez skruchy, ale wręcz z satysfakcją i precyzją godną ostatnich psychopatów nabijają swojego wroga (Azję Tuhajbejowicza) na pal, torturują go, kaleczą, oślepiają i jeszcze na koniec podpalają. Wszystko to w imię specyficznie pojmowanej sprawiedliwości, która tu raczej jest dziką i okrutną zemstą (fakt, że za równie dziką zbrodnię). W dodatku ma na celu pokrzepienie serc – spowodowanie, że czytelnik z satysfakcją odnotuje, że zło zostało właściwie ukarane. To ma być przykład załatwiania porachunków? Pracuję w branży już od ponad 7 lat, ale z podobną sceną (przedstawioną dodatkowo tak plastycznie) nie zetknąłem się w grach nigdy. Czy to oznacza, że trzeba zakazać Sienkiewicza lub obwarować go oznaczeniami „od 18 lat!"? Pozostawiam to ocenie Czytelników...

OCZ Technology

NAJLEPSZA OPŁACALNOŚĆ 8/2007 PC WORLD KOMPUTER
DZIKO DOBRA CENA DZIKIE.NET
best vision
best vision

Do wygrania 5 pendrive'ów Rally2
Wystarczy tylko odpowiedzieć na pytanie konkursowe:
Czy OCZ Rally2 ma obudowę z:
A. gumy do żucia
B. mithrillu
C. aluminium
Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.EM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 3 września 2007 r.

OCZ Technology

Transformers

Gatunek: zręcznościowa
Podobne do: dowolna filmowa licencja
Wymagania: Win XP, 2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB z SM 1.1
Ocena: 6+
Strona w CDA: 072

Od Huta: Typowa licencja filmu – dość prosta zręcznościówka, którą można ukończyć w kilka godzin. Ma fajne bonusy (roboty z pierwszych komiksów) oraz efektowną oprawę graficzną, dzięki czemu można ją polecić fanom filmu.

Mac Abra: Jak zawsze hit na ekranie = średnia gra komputerowa. Co prawda, na tle innych egranizacji nie wypada źle, ale argument, że „jak na garbatego to on całkiem prosty jest" jakoś nigdy mnie nie przekonywał.

Smuggler: Pamiętacie jeszcze taką reklamę w TV *„Trrrrrransformers – zamasssssskowane RRRRrrrrroboty!!!"*? Bo to było jedyne, co mi się w tym całym transformerskim zamieszaniu podobało. Film wydał mi się infantylny, gry nie widziałem i pewnie nie zobaczę...

CormaC: Jeśli trailer filmu wywołuje u mnie napady śmiechu, choć jest całkowicie poważny – odpuszczam sobie film. Tym bardziej nie widzę powodu, by grać w tę grę.

gem: Ke?

al: gugu (nie mylić z googlem).

eld: Trailer faktycznie jest żałosny. Coś jak kotlety mielone, polane syropem kolonowym.

Qn`ik: Kolonowy to taki zrobiony z colonela?

Smuggler: Gorzej. To od kolonoskopii, czyli badania – ehm – jelita grubego. Nie chciałbyś go mieć. I nie pytaj o szczegóły i sos, dobra?

BĄDŹ SOBĄ – NIC NIE MUSISZ!

Smuggler

TAKI MORAŁ wypływa z reklamy pewnej wody mineralnej. Nie ona pierwsza próbuje się odwołać do (nomen omen) pragnienia wolności i „bycia sobą" (nie definiując zresztą, na czym ma polegać). Inni nie są tak subtelni – a to „wyraź to bez słów" (pijąc coś tam), a to „bądź sobą – wybierając nasz produkt" itd. Tu jest to zrobione nieco bardziej subtelnie, co nie zmienia faktu, że reklama takowa jest bez sensu, gdyż wolność (i zgodność z naturą) oznacza tu totalną stagnację, wręcz katatonię. Bo co – uciekamy od świata i jego problemów, uwalamy się na łące i zgodnie z poleceniem (nic nie musisz!) czekamy, aż nas śnieg przykryje i zakończy tę mizerną egzystencję. No cóż, wtedy to faktycznie zjednoczymy się z naturą, a przynajmniej użyźnimy glebę.

Być może chodzi tu zresztą tylko o „nie musisz" w znaczeniu „nie musisz nic robić, na co nie masz ochoty". OK. Ale czy w takim razie oddychamy, bo chcemy, czy też dlatego, że musimy? Ano musimy, bo inaczej umrzemy. Zatem – nie oddychaj, nie pracuj, nie ćwicz, nie myj się, nie męcz się... bądź roślinką, wchłaniaj naszą wodę. Ciekawe tylko, skąd kasę na nią brać, skoro pracować też nie będę, bo nie muszę?

Bycie sobą jako unikanie wszelkiego wysiłku, działania powodującego nasz dyskomfort to takie dziecinno-hedonistyczne g***niane marzenie. Bycie sobą bowiem nie polega tylko na sprawianiu sobie przyjemności – chyba że marzy się nam tytuł Światowego Egoisty Nr 1. Bycie sobą to nie tylko branie z otoczenia tego, co chcemy – ale i dawanie siebie (w ten czy inny sposób) innym. Nawet jeśli łączy się to z wysiłkiem czy wspomnianym dyskomfortem. Bycie sobą oznacza zachowanie godności w świecie, w którym – jeśli nie chcesz być zepchniętym na margines – nie możesz „nic nie musieć". Aby być sobą bowiem, trzeba najpierw po prostu być, a nie ma bycia bez aktywności. Zatem „bądź sobą" oznacza właśnie działaj, ile możesz. Naturalnie przy okazji możesz pić tę ich wodę mineralną. Ale nie musisz. Bądź sobą, sam wybierz, nie czekaj, aż ci powiedzą, co masz robić.

Two Worlds

Gatunek: action RPG
Podobne do: Gothic 3
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika SM 2.0
Ocena: 6+ [polonizacja]
Strona w CDA: 099

Od CormaCa: Dobrze, że jest polska wersja językowa TW, bo w końcu jest to erpeg. Jednak można było mieć nadzieję na polonizację lepszej jakości, skoro jest to gra polska. TW PL jednak ma ogromną zaletę – dostajemy wersję spatchowaną (1.4), która znacznie różni się na plus od recenzowanej przez nas.

Mac Abra: IMO chłopaki potraktowały polską wersję nieco po macoszemu – ale jeszcze w granicach tolerancji.

Smuggler: Tym niemniej lekki niesmaczek pozostaje, gdy rodzimi twórcy pokazują rodzimym fanom, że mają ich raczej w średnim poważaniu.

eld: W końcu jesteśmy trzecim światem...

gem: Redakcja i plaża. Dwa światy.

Qn`ik: No, to na tyle. Dzisiejszego gamewalkera sponsorował udar słoneczny i przepracowanie. Przepraszamy za usterki (czyt. gema).

GRY MIŁOSNE

(C) Union Jack

Gdym w Tomb Raider grał
beztrosko, przyszła do mnie Ania,
by o ślubie mówić, dzieciach
i kupnie mieszkania.

Anię lubię – lecz nic więcej!
Powiadam więc zaraz:
„Żal mi ciebie, lecz me serce
znalazła już Lara!".

Ona w płacz i precz ucieka.
Ledwo wyszła z sieni,
to mi jakoś smutno, pusto
– i chciałbym się żenić.

Myślę sobie: „Coś niedobrze.
Trzeba kupić kwiata,
włos przygładzić, krawat związać
i jakoś się zbratać".

Tak też czynię. Jdę dziarsko, bo
różę mam w dłoni,
tu się skłonię, tam przyklęknę. Już
drzwi Ani. „Dzwonić".

Zadzwoniłem, drzwi otwarto – lecz
na moją zgubę,
bo wybrankiem mojej Ani jest już
jakiś bubek!

Kwiat rzuciłem, idę w długą! Na
ślub się nie zbiera,
Ania woli od mych kształtów
Larry'ego Laffera!

Wracam więc – i znów gram
w Larę. A tymczasem miastem
idzie Ania z misiem w ręku
i pieczonym ciastem.

* * *

Cóż, od czasu mistrza Boya,
problem, jak się zdaje,
leży w tym, by dwoje naraz grało
w multiplayer.

„Ani Dungeon Siege, ani Titan Quest, ani Sacred nie wciągnął mnie po Diablo 2 tak, jak ten mitologiczny H'n'S" 4Players

„...póki co to zdecydowanie najładniejsza taka siekanka na PC" Click!

„Rozbudowany i urozmaicony świat Lokiego z pewnością nie pozwoli nam się nudzić" Miasto Gier

LOKI

NADCHODZI RAGNAROK, ZMIERZCH ERY BOGÓW
ZOSTAŃ ICH WYBAWCĄ... LUB ZGUBĄ!

• 240 godzin gry
• Nieliniowa fabuła
• 100`000 przedmiotów
• Losowo generowane lokacje

Na początku istnienia bogowie wszystkich panteonów ustalili zasadę nieingerowania w inne krainy. Jednak ktoś przebudził egipskiego boga ciemności Setha, który złamał ten zakaz. Teraz wraz ze swoimi sojusznikami, staje on naprzeciwko innym bogom w bitwie, która zadecyduje o losach świata.

CZY JESTEŚ GOTOWY SPROSTAĆ SWEMU PRZEZNACZENIU?

Gra polecana przez polskie DIABLO COMMUNITY

Zdobądź lub samodzielnie stwórz swój rynsztunek. Ponad 100.000 losowo generowanych przedmiotów.

Odwiedź 200 lokacji w 4 odmiennych krainach mitologicznych: Egipskiej, Azteckiej, Greckiej i Nordyckiej

Ponad 200 przerażających potworów i ogromnych bestii znanych z podań mitologicznych.

16+ www.pegi.info
fabryka gier
WP.PL
PHOENIX
MIASTO GIER www.miastogier.pl
WSPIERAJ POLSKICH TWÓRCÓW OPROGRAMOWANIA KUPUJ NA www.msw.pl
www.loki-game.pl
LOKI © 2007 Techland. Program ten chroniony jest przez prawo autorskie i umowy międzynarodowe. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy, tytuły i znaki graficzne są zastrzeżone przez ich właścicieli.
CYANIDE
techland www.techland.pl

PRODUCENT: GRIN/UBISOFT
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.GHOSTRECON.US.UBI.COM/GRAW2

WIN XP/VISTA
PROCESOR: 2 GHZ
RAM: 1 MB
GRAFIKA: 128 MB, SM 2.0

GATUNEK: TAKTYCZNY FPS
MULTIPLAYER: TAK

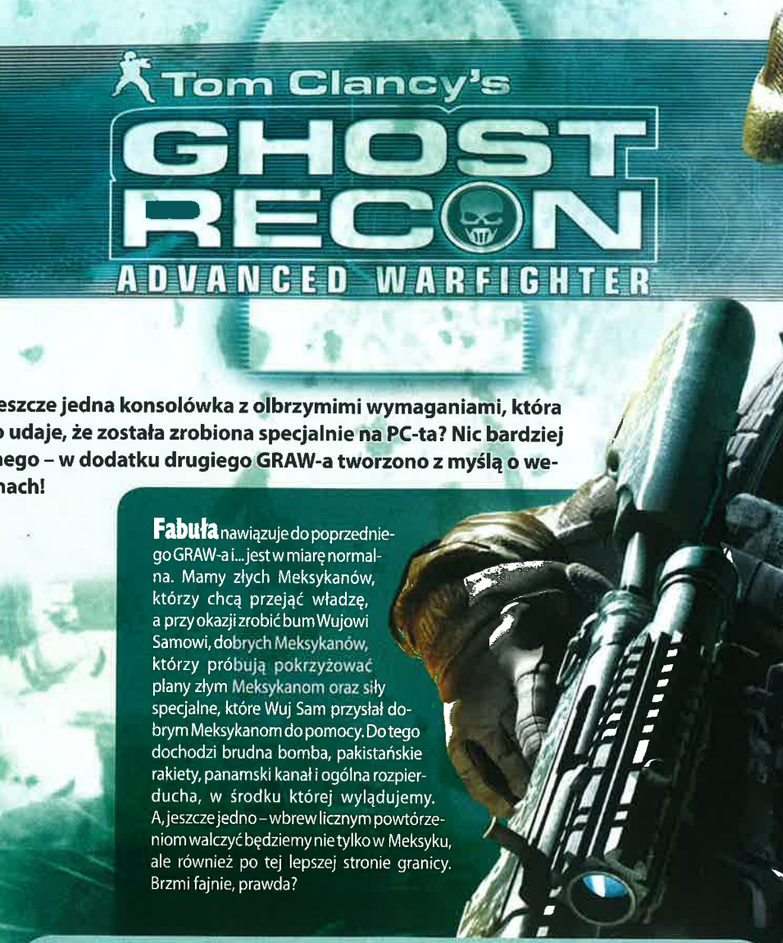
DVD 08/2007

ALLOR | ZEW JUAREZ

Tom Clancy's GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Co, jeszcze jedna konsolówka z olbrzymimi wymaganiami, która tylko udaje, że została zrobiona specjalnie na PC-ta? Nic bardziej mylnego – w dodatku drugiego GRAW-a tworzono z myślą o weteranach!

Fabuła nawiązuje do poprzedniego GRAW-a i... jest w miarę normalna. Mamy złych Meksykanów, którzy chcą przejąć władzę, a przy okazji zrobić bum Wujowi Samowi, dobrych Meksykanów, którzy próbują pokrzyżować plany złym Meksykanom oraz siły specjalne, które Wuj Sam przysłał dobrym Meksykanom do pomocy. Do tego dochodzi brudna bomba, pakistańskie rakiety, panamski kanał i ogólna rozpierducha, w środku której wylądujemy. A, jeszcze jedno – wbrew licznym powtórzeniom walczyć będziemy nie tylko w Meksyku, ale również po tej lepszej stronie granicy. Brzmi fajnie, prawda?



Wojna amerykańsko-meksykańska pod flagą biało-czerwoną.

Nie matura...

Zabawę zaczynamy... nie, wcale nie w Meksyku. Zanim do niego ruszymy, lepiej poświęcić parę chwil na kurs odświeżający. Nie trwa długo, a jest o tyle ważny, że poza podstawami w jego trakcie zapoznamy się także z nową mapą taktyczną (pełne 3D z masą detali) oraz sposobem wydawania rozkazów. Działa to intuicyjnie (w trybie mapy po prostu klikamy opcje, a w FPP wykorzystujemy kółko myszki oraz celownik, którym wskazujemy np. miejsce, gdzie ma się ktoś udać, lub wroga do sprzątnięcia), więc z przyzwyczajeniem się nie ma problemu. Mniej intuicyjna – o ile nie jesteśmy zawodowcami – jest tylko końcowa część kursu.

Zadanie jest banalne: przejść z resztą teamu (w sumie 4 osoby) do lądowiska, z którego ma nas zabrać helikopter. Nic trudnego, prawda? Droga wiedzie jednak wśród zabudowań, co ma nas nauczyć walki w mieście. Dopiero w tym momencie widać, że GRAW 2 to gra taktyczna. Choć nikt do nas nie strzela (wrogowie to tarcze strzelnicze, notabene bardzo fajnie się rozwalają – **engine fizyczny jest znacznie lepszy niż w „jedynce"**), wrażeń i tak wystarczy. Bo pewnym można być tylko jednego – jeśli w jakimś miejscu ktoś może się czaić, pojawi się tam tarcza, którą wypada jak najszybciej rozwalić. A że najczęściej będzie więcej niż jedna, będziemy musieli polegać również na towarzyszach, którym wypada wydawać rozkazy, bo sami ze wszystkim na pewno sobie nie poradzą...

Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by przez miasteczko po prostu przejść, nie

Strzelanie w niebieskich – źle, w czerwonych – dobrze. Postaraj się zapamiętać, żołnierzu.

W przeciwieństwie do Rainbow Six, najnowszy Ghost Recon zmierza w kierunku większego realizmu.

przejmując się zupełnie celami – w końcu to tylko pomalowane deski. Tyle tylko, że wszystkie braki w naszym wyszkoleniu bardzo szybko wyjdą na wierzch w trakcie kampanii. A wtedy konsekwencje są już znacznie poważniejsze.

Pocztówka z Meksyku

Pierwsza misja to banalne czyszczenie małej bazy połączone z wysadzeniem wrażej artylerii i mostu. Zanim się zacznie, możemy zobaczyć wprowadzenie wideo (zazwyczaj jest to całkiem niezłe połączenie scen będących wynikiem animacji komputerowej z rzeczywistymi urywkami filmowymi), przeczytać briefing, zobaczyć mapę, a także wybrać wspólników i uzbrojenie. Gdy się z tym uporamy (nie musimy – zawsze mamy jakiś sensowny team i ekwipunek przygotowane), raczeni jesteśmy krótkim wstępem na engine'ie gry i... zostańmy może jeszcze na chwilkę przy tym wstępie.

Zmiany w grafice są bowiem aż nadto widoczne. **Po włączeniu wszystkich detali nowy GRAW wygląda ślicznie. Obraz jest jednocześnie miękki i ostry – po prostu super.** Do szczegółowości modeli za bardzo przyczepić się nie można, niczego sobie są również efekty, np. falującego powietrza. Tak, pierwszy rzut oka jest w tym przypadku naprawdę przyjemny.

Fizyka, podejście drugie

Podobnie jak pierwszy GRAW, tak i „dwójka" liczenie fizyki zostawia silnikowi PhysX. Jednak w przeciwieństwie do pierwszej odsłony, w drugiej nawet gdy sprzętowego akceleratora nie mamy, fizycznych obiektów jest bardzo dużo. A gdy przypadkiem go kupiliśmy... cóż, tego sprawdzić nie mieliśmy jak, ale są jeszcze dwa dodatkowe ustawienia realizmu fizyki. I dodatkowa mapa, w której odlot ma już być całkowity. Super – choć nadal uważamy, że kupno karty z Ageią na pokładzie nie ma sensu, bo takich rodzynków jak GRAW jest po prostu zbyt mało jak na jej cenę...

Boczkiem, cichcem

Później może być jednak znacznie mniej przyjemnie. Wszystko zależy od tego, czy odrobiliśmy zadanie domowe (czytaj: przyswoiliśmy sobie wiadomości z kursu wprowadzającego). Pierwsza przeszkoda, z jaką musimy sobie poradzić, to blokada drogi w pobliżu zabudowań. Jeśli zdecydujemy się na frontalny szturm, a gramy na jakimś bardziej wymagającym poziomie trudności, będziemy mogli w nagrodę zacząć misję od początku. Blokadę mpżna obejść i zaatakować wroga od tyłu – wtedy w ciągu paru sekund jest już po wszystkim. Nawet jeśli będziemy sami, choć oczywiście co cztery lufy to nie jedna.

Te parę sekund akcji poprzedzone znacznie dłuższym skradaniem się to w tej grze zresztą standard. Oczywiście możemy ruszyć na misję z bronią bez tłumików, ale warto pamiętać, że przewaga liczebna jest po stronie wroga. Dla niego strata paru wojaków nie jest jeszcze tragedią, ale gdy reszta będzie miała czas, by się na nasze przywitanie przygotować... cóż, towarzyszy mamy tylko trzech (na szczęście ich utrata nie oznacza końca misji), a własne życie jedno. Później pozostaje już tylko save. Dlatego też bardzo dobrym nawykiem jest przyswojenie sobie przynajmniej jednego cichego sposobu na unieszkodliwienie wroga.

Podręczny arsenał

Z doborem ekwipunku nie ma na szczęście żadnych problemów. W najbardziej rozbudowanej wersji wyposażenie naszych ludzi składa się z karabinu, pistoletu maszynowego, pistoletu zwykłego oraz granatów (plus zapasowe magazynki do wszystkiego). Oczywiście mamy po kilka typów uzbrojenia, można także dobrać gadżety w rodzaju celowników optycznych, dodatkowych uchwytów, granatników czy właśnie tłumików. Dostępność zależy od wybranego typu broni, ale w większości przypadków jest więcej niż zadowalająca. Do tego nasi ludzie mają na tyle dużą krzepę, że jeśli nie przesadzimy (każda broń swoje waży, niektóre dużo więcej niż przeciętnie...), spokojnie można włożyć im na plecy zarówno coś głośnego, za to mocniejszego – do walki na duże dystanse, jak i cichego, przydatnego przy starciach na małe odległości (MP5 z tłumikiem rządzi!). Ba, w większości przypadków przynajmniej jeden z naszych będzie także przenosił wyrzutnię rakiet, dzięki czemu niestraszny nam będzie nawet czołg.

Przynajmniej teoretycznie, bo ten nie będzie pokornie czekał, aż go unieszkodliwimy. Do takich zadań jednak będzie zazwyczaj można oddelegować wsparcie – czy to lotnicze, artyleryjskie, czy też naziemne – w formie czołgu prowadzonego przez naszych. Fakt, że zazwyczaj jest ono jednorazowe, ale przecież nie wylądowaliśmy pod Kurskiem i wróg zbyt dużo ciężkiego sprzętu nie ma.

Sir, yes sir!

Ale wracając do skrytego działania. Skoro mamy już cichą broń, pozostało jeszcze takie

Xbox360 a PC

Choć w obecnych czasach może się to wydawać dziwne, **wersja PC-towa nie jest wcale identyczna z konsolową. W dodatku różnice wcale nie ograniczają się do kosmetyki – to niemal zupełnie inne gry!** Owszem, fabuła jest taka sama, ale na tym kalkowanie się kończy.

Najważniejsza zmiana dotyczy charakteru gry. Na konsolach jest to radosna strzelanka TPP, którą można w single'u przejść w jeden dzień – później pozostaje już tylko multi. Na PC też oczywiście tryb wieloosobowy jest (w dodatku bardziej rozbudowany), ale nie ma co liczyć na szybkie przejście kampanii. Gra nie jest już radosną strzelanką TPP, a taktycznym FPS-em. Do tego całkiem realistycznym, co objawia się choćby brakiem klasy medyka. Do tego dochodzi wolniejsze tempo gry (tak, zgadliście – bardziej realistyczne), rozbudowany system wydawania rozkazów, lepsza mapa taktyczna i – a właściwie przede wszystkim – możliwość pożegnania się z życiem w ciągu sekundy.

Innymi słowy, brawa dla Ubisoftu i GRIN-u, że zdecydowali się na tak duże zróżnicowanie wersji GRAW-a. Oczywiście pod warunkiem, że lubisz realistyczne, taktyczne shootery, bo tutaj szarża w ułamku sekundy zmienia pieśń na ustach w pośmiertne rzężenie.

Kosmici nie mają litości – ale żeby robić kręgi na asfalcie?...

Multi

Było bardzo ważne w „jedynce", jest jeszcze ważniejsze w „dwójce". Różnice w telegraficznym skrócie:
– możliwość wyboru klasy (każda ze stron dysponuje jedną dodatkową w porównaniu do single'a: w przypadku Ghostów jej główna rola to wykrywanie i zaznaczanie wrogów, a w przypadku przeciwników – kasowanie zaznaczeń)
– mapy: najlepsze z konsolowej „jedynki" plus „dwójki" konsolowej i PC-towej
– 7 trybów (w tym co-op oraz walka Ghostów z niemiluchami – tylko ci drudzy mogą się odradzać), w które można zagrać na każdej z map
– system zdobywania doświadczenia w kampanii
– wbudowana komunikacja tekstowa oraz głosowa (wsparcie dla TeamSpeak)
– serwery graczy oraz firmowe
– automatyczny system patchujący
– trzy typy terenu: miasto, góry i pustynia

GRAW wygląda ślicznie. Obraz jest jednocześnie miękki i ostry – po prostu super!

Przygnieść ogniem, oskrzydlić, wystrzelać. Proste, o ile tam nie ma czołgu...

Albo malowniczy zachód słońca, albo rypnęli prosto w skład amunicji.

poruszanie się. Generalnie zasada jest prosta – im szybciej, tym głośniej. W praktyce oznacza to tyle, że **wyprostowani biegamy tylko wtedy, gdy jest to absolutnie niezbędne, natomiast standardowym sposobem przemieszczania się jest pozycja mocno zgarbiona w ruchu i kucanie po zatrzymaniu się**. Ruszamy się w ten sposób wprawdzie dość wolno, ale jeśli misja nas nie pogania, możemy mieć niemal pewność, że zaskoczymy wroga, zanim ten zaskoczy nas. W końcu jesteśmy Ghostami, prawda? (Pozdrawiamy Ghosta!)

Oczywiście nasza ostrożność na nic się nie zda, jeśli równie cicho nie będą się zachowywali nasi towarzysze. Z tym jednak nie ma większego problemu – wystarczy wybrać tryb Recon. Wprawdzie są w nim bardziej pasywni wobec wroga, ale zmiana na Attack trwa sekundę, więc nie stanowi to kłopotu. Recon – poza cichym poruszaniem się – daje jeszcze jedną, bardzo ciekawą możliwość. Otóż po wydaniu rozkazu Cover nasi ludzie nie będą tracili amunicji na strzelanie w powietrze – w przeciwieństwie do sposobu działania w trybie Attack, ogień w wybranym kierunku otworzą dopiero, gdy zobaczą wroga, co świetnie nadaje się do zastawiania pułapek. Rzecz jasna, w obu trybach możemy wydać rozkaz ataku na konkretnego wroga – w sumie poleceń jest zresztą osiem, a każde z nich możemy wydać zarówno całemu oddziałowi, jak i poszczególnym jego członkom.

Największe zmiany wprowadzono do mapy taktycznej. I wcale nie chodzi o jej wygląd, a możliwości. Teraz mamy do czynienia niemal z pierwszymi R6! Innymi słowy, można dokładnie zaplanować akcję przy wykorzystaniu wszystkich dostępnych rozkazów, a następnie rozpocząć ją, naciskając myszką jeden przycisk. Oczywiście w dowolnym momencie można ją też przerwać, dzięki czemu mamy możliwość reagowania na zmieniającą się sytuację. W sumie – jeśli ktoś jest urodzonym dowódcą – da się przejść całą misję wydając rozkazy na mapie. Równie dobrze można też dowodzić w trybie FPP, a to za sprawą ulepszonego widoku z kamer zamontowanych na hełmach naszych towarzyszy. Fakt, nadal bezpośrednio sterujemy tylko własną postacią, ale za to można – w trakcie obserwacji terenu z pozycji towarzyszy – wydawać rozkazy dokładnie tak samo, jakbyśmy obserwowali świat własnymi oczyma.

Wojskowy odpowiednik znaku „zakaz wjazdu wszelkich pojazdów".

Sir?

Niestety jak na elitarne oddziały specjalne **nasi ludzie – choć posłuszni i całkiem sprawni w walce – zachowują się nieco głupkowato**. Najbardziej wkurzają takie sobie algorytmy przemieszczania się z punktu A do B – w wąskich uliczkach towarzysze robią to nieporadnie i jeśli gdzieś musimy się szybko dostać, zostaniemy sami. Zanim nasi drogę odnajdą, trochę czasu minie... Ale to wcale nie jest najgorsze – zdarzyło się, że jeden z ludzi postanowił zastrajkować i po prostu stał w miejscu ignorując wszelkie rozkazy... Dobrze chociaż, że w momencie premiery dostępny będzie już patch, który ma to poprawić, ale z obowiązku recenzenckiego musiałem o tym napisać – bo jeśli ktoś łatki nie zainstaluje, też się z „duszną inteligencją" zmierzy.

Zresztą nie tylko towarzyszy, bo w niektórych misjach mamy do dyspozycji także muła (ru-

OCENA 8+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- ⊕ niezła grafika
- ⊕ dość duża swoboda
- ⊕ rozbudowana część taktyczna
- ⊕ realizm
- ⊕ zróżnicowany teren
- ⊖ drobne problemy z AI
- ⊖ i ze stabilnością

Obrazki nie tylko z Meksyku

O jakości grafiki trochę w głównym tekście też znajdziecie, ale... właśnie, o wyglądzie napisać można więcej. W trakcie gry trafimy bowiem zarówno w górskie tereny Meksyku, jak i na obszary miejskie – po jednej i drugiej stronie granicy z USA. W dodatku walczyć będziemy nie tylko w dzień. W każdym przypadku jednak mamy do czynienia z bardzo solidnym podejściem – niezależnie od miejsca, jest na co popatrzeć. W zasadzie jedyne, do czego można się przyczepić, to dość małe rozmiary map oraz zazwyczaj mocno ograniczone możliwości poruszania się po nich. Cóż, coś za coś. Na szczęście mimo znacznie ulepszonego wyglądu, wymagania sprzętowe nowy GRAW ma takie same jak „jedynka", a po zmniejszeniu detali działa nawet lepiej.

Pamiętaj – na wczasy do ciepłych krajów zabierz okulary przeciwsłoneczne!

Nie takiego światełka w tunelu się spodziewałem...

chome centrum zaopatrzenia wyposażone w kamery i nie najgorszy pancerz) oraz oddziały lojalne wobec rządu meksykańskiego, które to również na problemy z AI cierpią.

Realizm

Z towarzyszami związana jest jeszcze jedna przypadłość – małomówność. Odzywają się mało i tylko wtedy, gdy trzeba. Cóż, oddziały specjalne plus dość realistyczne podejście do kwestii walki nie dają zbyt dużego pola manewru – jeśli chcecie poczuć się jak na targowisku albo w Call of Duty, poszukajcie innej gry. Ale takie podejście ma również zalety. Na przykład można się w spokoju skupić na rozwiązaniu sytuacji taktycznej. Zmniejsza się również ryzyko przegapienia czegoś ważnego, np. informacji o zmianie magazynka czy dostaniu się pod ostrzał. To w końcu znacznie ważniejsze niż dywagacje o architekturze tudzież ostatnim obiedzie w kantynie. Nie znaczy to, że luzu nie ma – jest, ale głównie w trakcie briefingów. W końcu wojna to nie zabawa w piaskownicy.

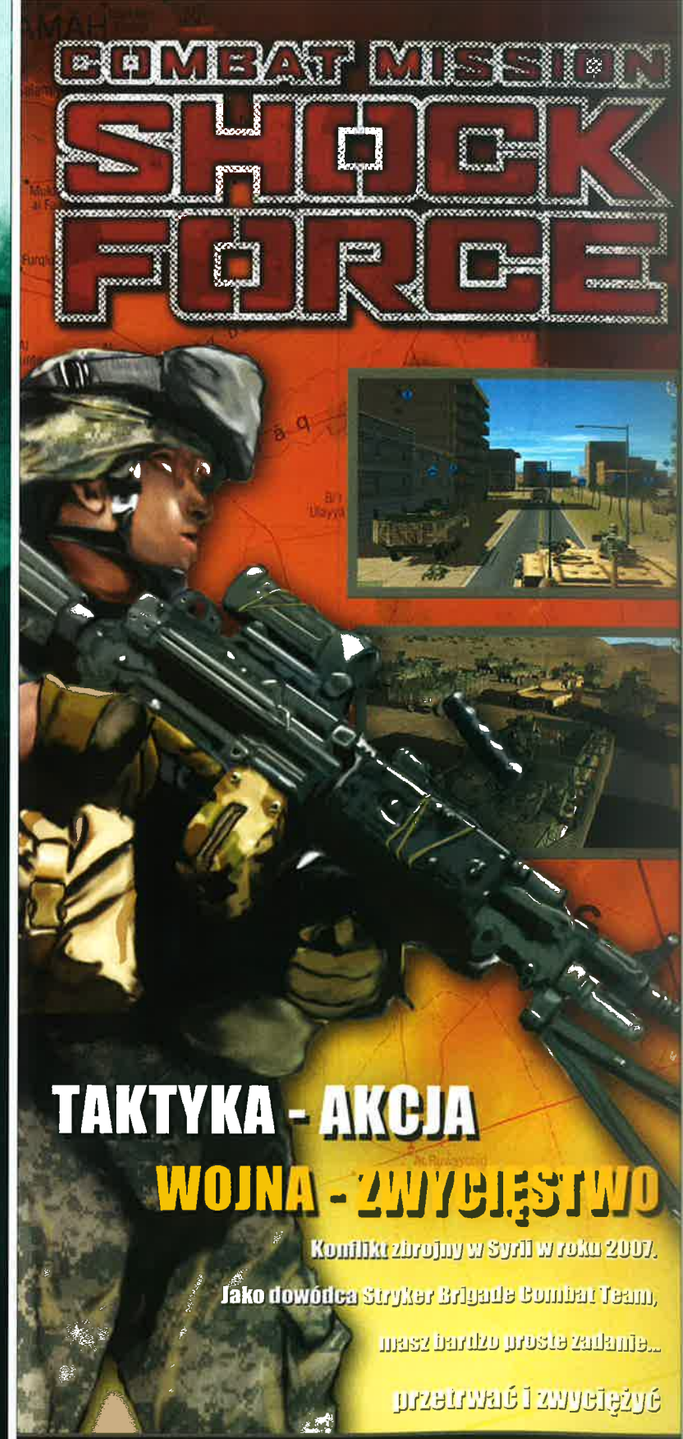
Dla facetów z cojones!

I tak oto znowu wracamy do kwestii realizmu. Fakt, jeśli wybierzemy najniższy poziom trudności, możemy przyjąć, że GRAW 2 jest całkiem fajną, realistyczną strzelanką niemal dla wszystkich. Tyle tylko, że jedenaście misji składających się na kampanię przechodzi się wtedy w kilka godzin. Na Normalu zajmuje to dużo więcej czasu – trzeba albo zacząć główkować, albo znacznie częściej robić save.

Z tym jednak za łatwo nie jest, bo choć teoretycznie możemy stan gry zapisać w dowolnym momencie (dodatkowo jest on save'owany automatycznie po dojściu do kluczowych fragmentów każdego etapu), niekiedy opcja ta staje się niedostępna. Rozwiązanie niby wkurzające, ale... świetnie wpływa na wzrost poziomu adrenaliny. W końcu apteczek nie ma, a jeden zły ruch wystarczy, by zaczynać od nowa. A jest jeszcze wyższy poziom trudności, ale to już zabawa dla posiadaczy naprawdę wielkich cojones. I to na wiele, wiele wieczorów...

Wuj Sam cię potrzebuje!

Podsumowanie? Proszę bardzo: **jeśli lubisz szybkie strzelanki, GRAW 2 może cię zainteresować jedynie na najniższym poziomie trudności**, ale ogólnie rzecz biorąc – niewiele stracisz, jeżeli w niego nie zagrasz. Gdy jednak lubisz taktyczne wyzwania i realizm, poczujesz się jak w domu! W przeciwieństwie do Rainbow Six, Ghost Recon zmierza właśnie w kierunku realizmu. I robi to w dobrym stylu – a po patchu powinno być jeszcze lepiej. Gdy dodać do tego jeszcze bardzo rozbudowane multi (patrz ramka)... cóż, Wuj Sam chyba nie musi wysyłać ci zaproszenia osobiście, prawda? |CDA|



NAJLEPSZA SERIA WOJENNA - COMBAT MISSION WKRACZA W XXI WIEK.

12+ POLSKA WERSJA PL NAPISY PC CD 99.99 PLN

CENEGA KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl paradox INTERACTIVE

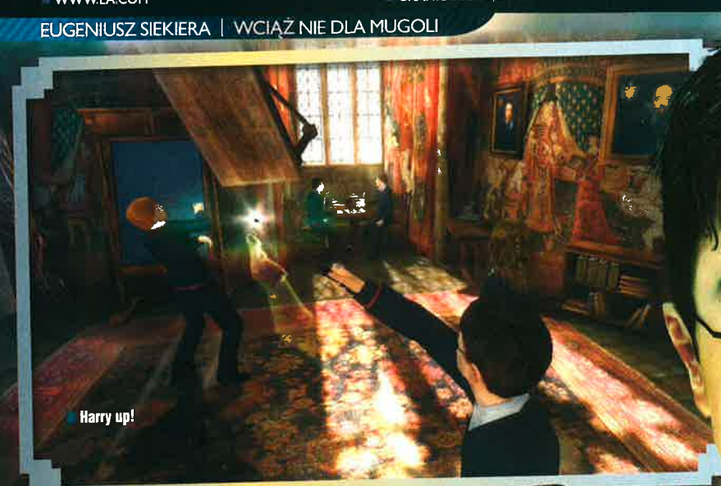
© 2007, Battlefront.com, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wydane na licencji Paradox Interactive.
Wszelkie prawa zastrzeżone. Combat Mission: Shock Force jest marką Battlefront.com, Inc.

- PRODUCENT: EA GAMES
- DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS POLSKA
- CENA: 139,90 ZŁ
- WWW.EA.COM

- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 1,6 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA: 32 MB, SM 1.1

- GATUNEK: AKCJA/ZRĘCZNOŚCIOWA
- MULTIPLAYER: NIE

EUGENIUSZ SIEKIERA | WCIĄŻ NIE DLA MUGOLI



Harry up!

Finałowy pojedynek. Na moment wcielamy się w samego Dumbledore'a.

Harry Potter i Zakon Feniksa

Chcecie wiedzieć, co myślę? Naprawdę chcecie? Proszę bardzo. Wszystkie poprzednie komputerowe Pottery były – w moim przekonaniu – porażką i kolejnymi próbami drenowania naszych kieszeni. Nawet dobrze zapowiadająca się Czara Ognia okazała się zakrojoną na szeroką skalę akcją odcinania kuponów od sukcesu.

Zanim wszyscy oddani i gotowi do poświęceń fani postanowią ułożyć stos, by mnie na nim spalić za szerzenie bluźnierstw, od razu powiem, aby nie było niedomówień – Potterów czytałem, i owszem. Filmy z nie mniejszą przyjemnością oglądnąłem, co chyba najlepiej świadczy o tym, że wciąż jeszcze sporo we mnie pozostało z dziecka. Do gier także próbowałem podchodzić z dobrym nastawieniem, ale tu za każdym razem boleśnie się odbijałem. Bo choć EA zasługi w branży ma spore, z barwnością i wielowątkowością świata wykreowanego przez J.K. Rowling kompletnie sobie nie radzi. Efekt? Miast ciekawych opowieści o najbardziej wyświechtanym, ale wciąż aktualnym konflikcie dobra ze złem otrzymywaliśmy kiczowate, pstrokate, prymitywne platformówki, które z książkowym pierwowzorem łączyło w zasadzie miejsce akcji i imiona bohaterów.

Pokój Nagród

Każdy odkryty sekret, naprawiony przedmiot, odsłonięta kotara – niemal wszystko owocuje punktami, które z kolei przekładają się na bonusy w Pokoju Nagród. Wypada pochwalić twórców za inwencję, bowiem zgodnie z duchem przedstawionego tu świata bonusy nie są dostępne jak w każdej innej grze z poziomu głównego menu, ale w specjalnie stworzonym w tym celu pomieszczeniu. O tym, że odblokowaliśmy coś nowego, zawsze informuje nas Jęcząca Marta. Świetny pomysł, równie dobre wykonanie.

Oczywiście jestem świadom tego, że był to zabieg celowy, a schemat rozgrywki został specjalnie przez twórców uproszczony, gdyż z góry założyli, że i tak robią grę dla najmłodszych, a ci nierzadko mają niską tolerancję na skomplikowaną zabawę. Ergo tak czy siak nie warto było się przemęczać. Nie zmienia to faktu, że gierki te sprawdziły się nieźle tylko jako platformery, bo już na miano przyzwoitej adaptacji kultowej książki zwyczajnie nie zasługiwały.

Nadchodzi nowe

Mniejsza zresztą o to. Na szczęście nadeszły szumnie zapowiadane zmiany. **Zakon Feniksa pod tym względem odświeża konwencję i wnosi do serii niewielki, ale zauważalny powiew świeżości.** Dalej jest to – w moim przekonaniu – gra niedorastająca książce do pięt, ale z całą pewnością jest lepiej, niż było.

Jak doskonale wiedzą wszyscy potteromaniacy, cała historia zaczyna się dla Harry'ego dość niefortunnie. W wyniku ataku dementorów bohater jest zmuszony użyć magii poza szkołą, w dodatku w obecności mugola, czego kategorycznie robić mu nie wolno. Pod znakiem zapytania stoi jego dalsza edukacja w Hogwarcie, ale na przesłuchaniu w Ministerstwie Magii pojawia się Dumbledore i łagodzi całą sprawę. Harry wraca na piąty rok nauki do dobrze nam znanej szkoły. Radość jednak nie trwa długo. Nauczycielem obrony przed czarną magią zostaje przysłana przez ministerstwo Dolores Umbridge – ucieleśnienie niekompetencji, obłudy i wredoty. Jest znienawidzona niemal przez wszystkich uczniów, ale oczywiście najbardziej daje się we znaki naszemu bohaterowi. No i gdzieś tam, daleko poza szkolnymi błoniami, rośnie w siłę ten, którego imienia nie wolno wymawiać. Rzecz jasna, ministerstwo sprawę bagatelizuje, robiąc tym samym z Pottera kozła ofiarnego i wsiowego głupka, który robi dużo dymu wokół własnej osoby najprawdopodobniej tylko po to, by po raz kolejny zaistnieć na pierwszej stronie „Proroka Codziennego". I tak to się z grubsza wszystko zaczyna. A im dalej w las, tym dramatyczniej i ciekawiej.

Gra bez końca?

Zapewne mocno się zdziwisz, gdy po finałowej walce zamiast napisów końcowych zobaczysz szkolny dziedziniec, na który zostaniesz ponownie przeniesiony. To tak zwany „dzień bez końca". Rozwiązanie dość dyskusyjne, ale jeśli wcześniej nie bawiłeś się w odkrywanie sekretów Hogwartu, teraz masz ku temu najlepszą okazję. Kiedy jednak znudzi cię uzupełnianie procentów, zawsze możesz się udać do Pokoju Nagród, a tam na samym końcu sali znajdziesz... napisy końcowe.

Zmiany, zmiany, zmiany

Po co piszę o tym, o czym każdy zainteresowany doskonale wie? By uzasadnić zmiany wprowadzone przez twórców gry. Wszak Potter nie jest już smarkaczem, którego jedynym problemem były zajęcia u Snape'a. **Nasz bohater dojrzał, na horyzoncie pojawiło się śmiertelne zagrożenie, a więc i sama gra ewoluowała w odpowiednim kierunku.** Koniec ze skakaniem po platformach i zbieraniem durnowatych fasolek wszystkich smaków Bertiego Botta (ależ mnie to wkurzało!). Teraz na plan pierwszy wysuwa się uprzykrzanie życia Umbridge i oczywiście ćwiczenia w ramach Gwardii Dumbledore'a, czyli potajemne spotkania kilkunastu uczniów i nauka czarów przydatnych w walce z poplecznikami Voldemorta.

Coś mi mówi, że różowe nauszniki będą bardzo modne w tym sezonie... Zwłaszcza niedaleko kin.

Gdyby łażenia po gzymsach było jeszcze ciut więcej, można by pomyśleć, że gramy w kolejną część Prince of Persia.

Oczywiście nie każdemu zmiany te muszą się podobać. Mnie przypadły do gustu, gdyż Zakon Feniksa nie okazał się kolejną pstrokatą zręcznościówką, którą przechodzimy w biegu nie zatrzymując się nawet dla złapania oddechu. Tu – o zgrozo! – trzeba czasem pomyśleć, pogadać z odpowiednimi ludźmi i pomyszkować w najciemniejszych zakamarkach zamczyska. Bez tego nie ruszymy z miejsca.

Najbardziej rozbudowana i najładniejsza ze wszystkich dotychczasowych odsłon serii.

Coraz cieńsza granica

Warto wspomnieć o bodaj największej zalecie programu. Ogrom Hogwartu z początku przytłacza. Oczywiście gra jest robiona pod film (zbieżność premier jednego i drugiego nie jest wszak dziełem przypadku), dlatego też wygląd postaci i poszczególnych lokacji jako żywo przypomina to, co znamy z dużego ekranu. Z tych najbardziej znanych i charakterystycznych miejscówek zabrakło jedynie boiska do Quidditcha. Poza tym jest tu chyba wszystko, począwszy od Dormitorium Gryffindoru, na błoniach i chatce Hagrida skończywszy.

W dodatku od samego początku mamy dostęp niemal do wszystkich lokacji, po których swobodnie i bez przeszkód wędrujemy, jak nam się żywnie podoba. Zaznaczam od razu, że na starcie trudno to wszystko ogarnąć. Najprawdopodobniej bez odpowiedniego wsparcia raz za razem gubilibyśmy się w labiryncie sekretnych przejść, korytarzy, sal i schodów.

Przysięgam uroczyście, że knuję coś niedobrego!

I tu z pomocą przychodzi Mapa Huncwotów. Z racji tego, że jest średnio czytelna, byłaby zupełnie nieprzydatna, gdyby nie jeden bardzo wygodny i ciekawy patent. Wystarczy, że zaznaczymy na niej lokację (bądź postać związaną z następnym zadaniem), do której chcemy dotrzeć, a obok naszych bohaterów pojawią się ślady stóp prowadzące do upragnionego celu. Ten nietypowy kompas działa bez zarzutu i uwzględnia wszystkie odblokowane przez nas tajne przejścia za obrazami, nie zdziwcie się więc, jeśli ślady poprowadzą was za którymś razem zupełnie nową drogą. Trzeba im zaufać – po prostu wiedzą najlepiej.

Magia

Na pochwałę zasługuje również zaprojektowany zupełnie od nowa system czarów. I choć wydaje się stworzony przede wszystkim pod kontroler Wii, również na poczciwym gryzoniu spisuje się znośnie. Poprzednio magia była wyzuta z jakiejkolwiek finezji. Wystarczyło wcisnąć

OKIEM CZARNEGO IWANA

OCENA 8

No i skończyły się czasy sal pełnych fasolek wszystkich smaków Betiego Botta, w tym jakże oryginalnych – woskowina z uszu i rzygi. Jestem pewien, że nie będzie wam jednak brakować tych przysmaków, podobnie przestarzałego systemu machania różdżką. Zmiany w stosunku do poprzedniej części są zdecydowanie na plus. Wreszcie można godzinami biegać po Hogwarcie i jest to naprawdę przyjemne, a to dlatego, że wszelkiego rodzaju odkrywajki, znajdźki i tajemnice są o wiele ciekawsze. Na dodatek można w każdej chwili przyszpilić jakiegoś Ślizgona i zamalować mu np. czarem Drętwota (szkoda jednak, że starają się uciec, a nabierają ochoty do walki tylko w kilku miejscach – dziedzińce). Graficznie gra jest naprawdę ładna i gdyby nie pijany w sztok kamerzysta, który uniemożliwia oglądanie tego, co się chce, byłoby pięknie. Kłopoty z kamerą to nie jedyna bolączka, jest jeszcze klawisz Shift, którym ciągle musimy zmuszać Harry'ego do biegu, i inne niesmaczki w rodzaju sterowania Potterem. Ogólnie jednak, jak dla mnie, to najlepsza gra z serii – grzechem byłoby w nią nie zagrać.

Romantyczne spotkanie w sowiarni pełnej ptasich odchodów? Potter musi się jeszcze sporo nauczyć... Dirty Harry... :)

przycisk, a Potter sam rzucał odpowiednie zaklęcie, oczywiście nigdy się nie myląc. Teraz na szczęście koniec z tymi uproszczeniami i by cokolwiek zdziałać, musimy opanować indywidualny ruch dla każdego czaru. Brzmi groźnie, ale sprawa jest banalna i zaprojektowana z głową.

Prawy przycisk myszy odpowiada za combat spells, czyli czary, którymi trzepiemy tylko Ślizgonom i innym patafianom, którzy staną nam na drodze. Pojedynków, szczególnie w końcowej fazie gry, trochę jest, więc naprawdę warto rozróżniać Expelliarmus od Protego. Lewy przycisk służy do pozostałych zaklęć – każde wymaga też wykonania określonego ruchu myszą. Trzeba, na przykład, przenieść ławkę na drugą stronę sali?

Ewolucja

Gra zmieniła się nie tylko w zakresie samej rozgrywki. Ewolucja dotknęła również (a może nawet przede wszystkim) oprawy audio-wideo. Dzięki postępowi technologicznemu możemy w końcu uczciwie powiedzieć, że wirtualny Hogwart wygląda jak żywcem wyjęty z planu filmowego. Poniżej przykład owej ewolucji – to samo pomieszczenie przedstawione w części trzeciej (Więzień Azkabanu) i najnowszej.

Nic prostszego. LPM, krótkie, zdecydowane ruchy w lewo i prawo, by Potter krzyknął 'Wingardium Leviosa' – i już mebel frunie tam, gdzie chcemy.

W koło Macieju

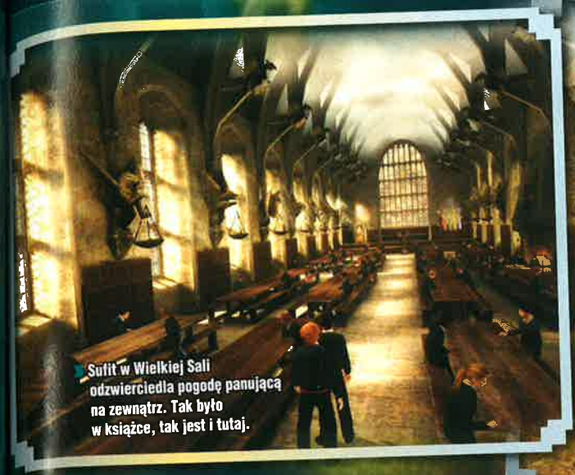
Jak na razie zapowiada się kawał przyzwoitej gry, prawda? Z początku też tak myślałem. Nowy Potter nie jest niestety wolny od błędów. Co ja mówię, **niedociągnięć i irytujących rozwiązań jest tu od groma**, a im bliżej końca, tym lista się wydłuża.

Przede wszystkim uderza schematyzm. Zadań teoretycznie jest sporo, ale większość spędzonego tu czasu roztrwonimy na ganianiu po gigantycznym terenie, łażeniu po gzymsach i rzucaniu ciągle tych samych czarów. Wszystko w gruncie rzeczy powtarzamy raz za razem, a jedyne, co się zmienia, to okoliczności. Najlepszym przykładem jest megaquest polegający na zebraniu wszystkich członków Gwardii Dumbledore'a w Pokoju Życzeń. Każdy chętnie stawi się w wyznaczonym miejscu, pod warunkiem oczywiście, że coś dla niego zrobimy. Jednemu trzeba coś przynieść, drugiemu znaleźć, trzeciemu pomóc w odrobieniu zadania, bo przecież sam sobie nie poradzi. I tak całymi godzinami. Szczytem jest tu poszukiwanie pięciu gadających gargulców, które mogą być właściwie wszędzie. Potrzebne to komu? Oczywiście, że nie, ale trzeba przecież było czymś zająć gracza przez kolejne 2 godziny, prawda?

Ktoś wie, o co chodzi?

Niemal nieustannie bawimy się w chłopca na posyłki, który wykona wszystko za wszystkich (poza pisaniem referatów, tutaj oczywiście prym wiedzie rezolutna Hermiona), podczas gdy to, co stanowi o popularności powieści, czyli ciekawa intryga, zostaje zepchnięte na plan nawet nie drugi, a trzeci – a dowiadujemy się o tym jedynie z niezłych i niezwykle krótkich przerywników filmowych. **Ci, którzy książki nie czytali, będą mieli nieliche problemy ze zrozumieniem, kto, z kim, przeciwko komu i dlaczego.** Powrót i opowieść Hagrida, wyprawa do Ministerstwa Magii, szlabany u Umbridge – każdemu z tych niezwykle ważnych wątków poświęcono raptem kilka(naście) sekund animacji. Na Boga, ta książka ma prawie tysiąc stron, więc jak, u licha, ktoś nieobeznany z nią ma cokolwiek zrozumieć po oglądnięciu paru przerywników?

Ogrom Hogwartu z początku przytłacza.



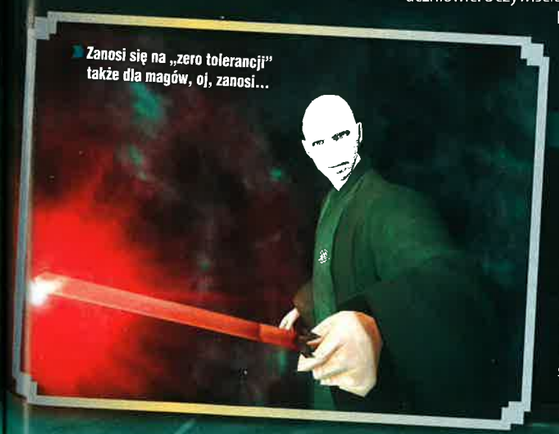
Sufit w Wielkiej Sali odzwierciedla pogodę panującą na zewnątrz. Tak było w książce, tak jest i tutaj.

Hagrid lubi wielkie dynie, Świntuszek.

Rosnącemu stopniowo znużeniu nie pomaga kilka dodatkowych postaci, w które możemy się wcielić w krótkich epizodach. I tak Fredem i George'em latamy na miotłach i odpalamy fajerwerki, zaś podczas finałowych pojedynków wcielamy się na moment w Syriusza i Dumbledore'a.

Diabeł tkwi w szczegółach

Na szczęście jest coś, co ratuje grywalność przed kompletną katastrofą, a mianowicie całkiem spora liczba sekretów czekających na odkrycie. **Główny wątek to plus minus 50% tego, co w grze można zrobić.** Już samo zdobywanie haseł do tajnych przejść za obrazami jest nierzadko bardziej interesujące niż podstawowy scenariusz. Do tego dochodzi masa zadań pobocznych i minigierek. Szczególnie tych ostatnich jest od metra i trochę. W ramach zajęć dodatkowych możemy się np. pobawić w ważenie eliksirów w zatęchłym lochu Snape'a bądź przesadzanie mandragor na lekcjach zielarstwa u prof. Sprout. Jedno i drugie sprowadza się do operowania ciągle tym samym zaklęciem, ale – o dziwo – wciąga. Ponadto pozostają bardziej tradycyjne rozgrywki, jak np. szachy czarodziejów czy gargulki. To, co wymieniłem, to jedynie wierzchołek góry lodowej. Dzięki takim smaczkom nieco zaciera się nieprzyjemne wrażenie, że w gruncie rzeczy nieustannie robimy to samo.



Zanosi się na „zero tolerancji" także dla magów, oj, zanosi...

Narzekania ciąg dalszy

To tyle, jeśli chodzi o niedociągnięcia w konstrukcji rozgrywki. Najbardziej jednak irytuje toporne sterowanie. Rozumiem, że Harry jest krnąbrnym i niefrasobliwym młodzieńcem. Inaczej nie pakowałby się tyle razy w tarapaty (wszak nikt by nie chciał czytać o przygodach jakiegoś flegmatycznego nudziarza). Tylko dlaczego odbija się to na biednych, sfrustrowanych graczach, próbujących nim pokierować? Widać wyraźnie, że sterowanie zostało pisane pod konsolowego pada. **Na klawiaturze gra się po prostu topornie, a Potterowi zdarza się reagować na komendy z niewielkim opóźnieniem.** Dodatkowo cały czas trzeba jeszcze trzymać klawisz biegu, bez którego dotarcie od jednego punktu do drugiego zajęłoby wieki.

Wkurzają również pałętający się wszędzie uczniowie. Oczywiście dobrze, że są – pusty Hogwart byłby nie do przyjęcia. Tyle że nawet tybetański mnich mocno się wkurzy, gdy za 346 razem wpakuje się na jakiegoś bęcwała, próbując go bezskutecznie ominąć.

Do tego irytuje kamera, która zamiast trzymać się za naszymi plecami, notorycznie – na wzór survival horrorów – próbuje ukazać świat z innej perspektywy. Efekt? Klniemy pod nosem, gdy chcemy użyć czaru Depulso na przedmiocie, którego nie widzimy na monitorze. Wprowadzono tu co prawda system „namierzania", który podświetla aktualnie aktywny przedmiot, ale i jemu daleko do doskonałości.

Niemal nieustannie bawimy się w chłopca na posyłki, który wykonuje wszystko za wszystkich.

Dla kogo nowy Potter?

Sprawa wydaje się oczywista. Jeśli uważasz, że nasz światły minister zamiast Dobraczyńskiego powinien na listę lektur wpisać dzieła pani Rowling, lub jeśli wieczorami, gdy nikt nie patrzy, przebierasz się w cudaczny strój i próbujesz zmusić pająki do posłuszeństwa Zaklęciem Niewybaczalnym, Zakon Feniksa powinien znaleźć się na twojej obowiązkowej liście zakupów. Bo to po prostu najbardziej rozbudowana i najładniejsza ze wszystkich dotychczasowych odsłon serii. Co do tego nie ma wątpliwości.

Te pojawiają się w przypadku pozostałych graczy. **Jeśli bowiem nie siedzisz w tych klimatach, a przygody Pottera interesują cię tyle, co kurs franka szwajcarskiego i zeszłoroczny śnieg, istnieje spore ryzyko, że gra wyda ci się nieciekawa.** Jak już mówiłem, fabuła, czyli w gruncie rzeczy to, co w Potterach zawsze było najistotniejsze, zostało spłycone i zbite w ramy krótkich, niewiele wyjaśniających przerywników filmowych, zaś cała reszta to już tylko stosunkowo proste i niestety schematyczne powtarzanie tych samych czynności. **[CDA]**

OCENA 6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- ⊕ najlepsza z całej serii
- ⊕ ogromny teren do zwiedzania, masa rzeczy do odkrycia
- ⊕ Hogwart żywcem przeniesiony z dużego ekranu
- ⊕ sensowny system rzucania czarów
- ⊕ porządne grafika i dźwięk
- ⊖ wciąż zbyt trywialna rozgrywka
- ⊖ wielowątkowa fabuła zbita do kilku krótkich przerywników
- ⊖ szybko popadamy w schematyzm
- ⊖ robimy za chłopca na posyłki
- ⊖ praca kamery

- PRODUCENT: REFLECTIONS INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99,90 Zł
- WWW.ATARI.COM/DRIVER
- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA: 64 MB, SM 1.1
- GATUNEK: AKCJA
- MULTIPLAYER: NIE

QN'IK | NO TO SE POJEŹDZILIŚMY...

Dzwony, skóra, kołnierzyk koszuli na marynarce – nie ma bata, to lata 70.!

DRIVER PARALLEL LINES

Driver: Parallel Lines... Coś mi mówi ten tytuł. Zaraz, to ta gra, którą zapowiadaliśmy pod koniec 2005 roku, jeszcze nie wyszła?!

Rzeczywiście, sięgnąłem pamięcią nieco głębiej i proszę – naprawdę sequel jednej z gorszych gier w swoim gatunku (Driv3r – niech spoczywa w pokoju na dnie diabelskiego kotła) spóźnił się ze swoją pecetową premierą o grubo ponad rok. Na konsolach starej generacji pojawił się już w marcu 2006. Najwyraźniej wydał się na tyle interesujący dla Ubisoftu, który ma do niego prawa, że francuski gigant postanowił zarobić na nim, tym razem wypuszczając grę na PC oraz... Wii. Czemu pominął tu całkowicie next-geny? Cóż – najwyraźniej to już granica wstydu, której Ubi nie przekracza...

Jeśli jesteś wielkim miłośnikiem gatunku i dotychczas wydane tytuły już zaliczyłeś, kupuj. W przeciwnym razie – wróć do GTA.

Powrót do przeszłości

Trudno nie mówić o wstydzie, gdy widzi się dziś Parallel Lines. Już od kilku miesięcy czekamy z wielkimi nadziejami na GTA IV, ekscytujemy się każdym nowym screenem czy trailerem, a tu wyskakuje nagle jakaś gra z dawno minionej epoki. Już pierwszy rzut oka wystarcza, by stwierdzić, że jeszcze w 2001 roku cała branża padłaby przed produkcją Reflections Interactive na kolana i biłaby w namaszczeniu pokłony. Jako że jednak już w 2002 na PC ukazało się GTA III, a po nim jeszcze kilka innych, równie znakomitych tytułów z tego gatunku, dziś **Parallel Lines przemknie przez nasze dyski z prędkością około 100 mil na godzinę. A gdy zniknie za zakrętem, niewielu będzie już go pamiętać.**

Trudno powiedzieć, czy sytuacja gry byłaby znacznie lepsza, gdyby pojawiła się ona równocześnie na wszystkich platformach. Stanęłaby wówczas pewnie w szranki przede wszystkim ze Scarface: The World Is Yours, a i z tego starcia zapewne wyjechałaby na masce. Ale teraz, gdy już żaden producent nie zapowiada nowego tytułu w stylu GTA III, a Vice City i San Andreas zostały już dawno ukończone przez wszystkich na 100%, może właśnie jest dobry czas na wypuszczenie nowego Drivera?

Świat zza kółka

Myślę, że każdy, kto grał we wspomniane w poprzednim akapicie tytuły, wie już, o co chodzi w Driverze. Największa różnica polega na tym, że zdecydowana większość misji polega tu na jeżdżeniu. Momentów, w których trzeba będzie wyjść z wozu, też oczywiście nie brakuje, choć nawet strzelać można bez większego kłopotu siedząc za kółkiem. Jako że gra ma skuteczne autonamierzanie, nie ma problemów z dzieleniem uwagi między jazdę a celowanie. Inna rzecz, że gość jadący blisko 200 km na godzinę i wychylający połowę ciała z samochodu (tak, że kierować może tylko jedną ręką, zaś noga odpowiedzialna za dociskanie gazu do dechy musi być nienaturalnie długa) wygląda raczej dość głupio.

Long, long time ago...

Każda historia ma jednak swój początek. W Driver Parallel Lines ma on miejsce w 1978 roku w Nowym Jorku. Jak to zwykle w takich grach bywa, nie ma żadnego wyboru postaci – wcielasz się w młodego i ambitnego mistrza kierownicy, którego szybko pod swoje skrzydła bierze kilku facetów. Tym bardziej że TK, bo tak nazywa się twój awatar, sroce spod ogona nie wypadł. Wręcz przeciwnie, przez pierwsze kilka misji musi udowodnić, że jest nieślubnym dzieckiem McRae i Kubicy. W ten sposób zostaje przyjęty przez gangsterskie środowisko, dla którego wykonuje cały szereg misji – trochę jako taki „przynieś, podaj, pozamiataj", co w przypadku tej gry oznacza „przywieź, zawieź, pozbieraj".

Na ten wóz nawet otwieracz do puszek to mało.

Zdaje się, że Driver jako pierwszy pozwala na zgubienie pościgu po zmianie samochodu.

Twardziel – daje w kanał na środku drogi.

Te, taksiarz – wyreguluj se wydech, co?!

Dawniej...

Klimat schyłkowych lat 70. odwzorowany został całkiem nieźle, podobnie zresztą jak miasto. Jest naprawdę duże i ma kilka charakterystycznych orientacyjnych punktów (m.in. dumnie i z premedytacją prezentowane dwie wieże – World Trade Center), które na pewno ucieszą tych, którzy mieli okazję zobaczyć Wielkie Jabłko na żywo. Całkiem nieźle prezentują się też scenki przerywnikowe, pojawiające się przed każdą ważniejszą misją. Na szczęście nie są zrobione na enginie gry, więc nie straszą zanadto kantami – twórcy pokusili się o stylizację, łączenie filtrów, dzielenie ekranu **– wszystko po to, by uzyskać klimat seriali telewizyjnych z tamtego okresu. Cel został nawet osiągnięty.**

Jednak tylko około połowa fabuły rozgrywa się w latach 70. Myślę, że nikt nie będzie miał za złe, jeśli pozwolę sobie na odkrycie kilku faktów dotyczących historii. W razie czego lojalnie uprzedzam: nieznoszący spoilerów (czyli zdradzania zbyt wielu faktów – nie mówię o ozdobach samochodowych) są zobligowani do zamknięcia oczu lub też przeskoczenia od razu do akapitu ze śródtytułem „...i teraz". Macie ostatnią szansę, by to zrobić... 4-3-2-1...

Tak więc bohater, prawie niewinny dzieciak, który liczył na szybką karierę gangsterską, gorzko i szybko się przekonał, że w nowojorskim podziemiu nie ma prawdziwej przyjaźni. Partnerzy, którym pozwalał na dokonywanie mniejszych lub większych skoków, wystawili go i oddali w ręce policji w charakterze ofiary. Wymiar sprawiedliwości Stanów Zjednoczonych nie okazał litości...

TK został skazany i wsadzony do więzienia. I choć przez cały czas odbywania kary planował tylko zemstę, nie ma co liczyć na historię rodem z „Hrabiego Monte Christo". Nowojorskie więzienie to nie zamek If, nikt trupów nie wyrzuca do oceanu, a uciec w inny sposób jest bardzo trudno. Z tego też powodu **bohater ponownie może paradować ulicami jako wolny człowiek dopiero w roku... 2006**. W czasie gdy żył na koszt podatnika za grubymi murami, jego byli przyjaciele w większości nieźle się urządzili – rządzą mafiami, mają kartele narkotykowe; tylko jeden z nich skończył jako zwykły żul. I od niego właśnie zaczyna

Jazda po chodniku to tutaj jeden z bardziej relaksujących i bezpiecznych momentów.

się przygoda w Nowym Jorku pozbawionym Dwóch Wież.

...i teraz

Cele gry są więc jasne – znacznie mniej wymoczkowaty bohater musi nauczyć kilku facetów, że zadzieranie z nim było ich życiowym błędem. A jako że w środowisku gangsterskim najlepszym pedagogiem jest kij bejsbolowy, a argumetem seria z uzi, akcja edukacyjna zaczyna się niezwłocznie, bo już w pierwszej misji.

Dopiero po jej zakończeniu znów istnieje możliwość swobodnego przemieszczania się po mieście. A warto choć trochę pozwiedzać, gdyż autorzy postarali się, by w wielu miejscach podkreślić różnicę niemal 30 lat.

Pomijając już głównego bohatera, który nawet chodzi nieco inaczej (i znacznie lepiej – okazuje się, że to jego początkowe dziwne gibanie się to nie był efekt nieudolności animatorów, a celowy zabieg), odmienione są przede wszystkim ulice. Wystarczy wsiąść do pierwszej z brzegu fury, by od razu poczuć, że postęp w dziedzinie motoryzacji jest faktem. Byle maleństwo rozkręca prędkość od zera do 60 (mil) w kilka sekund.

Samo miasto też w jakiś sposób wydorośla-ło. Wydawało mi się wręcz, że stało się szare, bardziej pasujące do klimatu czasów współczesnych niż do radosnych i kolorowych lat 70. i 80. Przeistoczeniu uległy także filmiki przerywnikowe. Zrezygnowano z dziwnych filtrów, zmieniono ścieżkę dźwiękową – niby to tylko szlify, ale całkiem nieźle budujące klimat zabawy. Niestety, cała reszta gry już od nich odstaje.

Dwuślady, jednoślady...

W produkcjach pokroju GTA bardzo trudno wymyślić coś nowego, zwłaszcza gdy się dysponuje ograniczonymi środkami. Zaskoczyć graczy zaprawionych w bojach w San Andreas Driverowi na pewno się nie uda. A jeśli już, to tylko negatywnie. **W przeciwieństwie do wszystkich dzieł Rockstara, tutaj można przemieszczać się tylko dwoma rodzajami wehikułów**: samochodami i motorami, zaś ich liczba wydaje się znacząco mniejsza niż u konkurencji. A gdzie łodzie czy helikoptery? Gdzie salony gier, w których można by się zabawić choćby w jakiegoś Ponga? Gdzie simowe elementy z GTA: SA (jedzenie, zmiana ubrań i fryzur etc.)? Gdzie pobieranie haraczy od sklepów i dyskotek? Nie ma. Jest za to inna atrakcja – tuning fur. Zawsze coś.

Pomaluj brykę

W Driverze oczywiście wsiąść możesz do każdego samochodu, którym da się jechać, w dodatku o ile nie wyrzucisz wcześniej kierowcy, a tylko otworzysz zaparkowany na poboczu wóz (czemu w takich grach nikt nigdy nie zamyka drzwi?!), możesz być pewny, że policja nie zwróci w ogóle na ciebie uwagi. Przed przystąpieniem do jakiegoś wyścigu, których w grze jest sporo, warto więc pojeździć po mieście i znaleźć sobie wypasioną furę. Zwykle poszukiwania zresztą nie trwają dłużej niż 2-3 minuty, i po tym czasie możesz się teleportować na miejsce. (Tak – autorzy pozwolili na błyskawiczne przemieszczanie się po mapie każdemu graczowi, pod warunkiem że nie goni go policja ani nie wykonuje on misji). Po co więc tuning, skoro wóz z ulicy wystarczy, żeby wygrać większość wyścigów? No właśnie: tak się składa, że po nic.

Mam wrażenie, że **ekipa Reflections Interactive wsadziła do nowego Drivera możliwość dokupywania i poprawiania osiągów każdej z bryk wcześniej, niż w ogóle przemyślała koncept gry**. Jaki sens ma bowiem wydawanie z trudem zarobionej kasy na usprawnianie fury, która i tak po jednej misji będzie kwalifikowała się tylko na złom? Ani ja, ani inne osoby z redakcji, które grały w Drivera, nie korzystaliśmy z możliwości tuningu aż do misji, w której było to niezbędne, gdyż do wyścigu dopuszczane były tylko samochody zmienione w choćby najmniejszym stopniu...

Deja vu

Niestety brak pomysłów na misje odczuwalny jest w Driverze znacznie częściej i bardziej boleśnie. Nie dałbym sobie co prawda uciąć za to głowy, ale mam wrażenie, że każdy schemat już gdzieś kiedyś widziałem. Podwieź kogoś, uciekaj przed pościgiem, wyprzedź wszystkich w ulicznych wyścigach, zbieraj paczki zrzucane przez helikopter – jedno wielkie uczucie deja vu. Zdaje mi się też, że już w swojej karierze recenzenta zdarzyło mi się ukraść gdzieś samochód po to, by uzbroić go w bombę i odstawić na miejsce. Nie wiem tylko, czy niszczyłem specjalnie opancerzonym (choć zdecydowanie mniej trwałym, niżby się wydawało na pierwszy rzut oka) pojazdem witryny sklepów. Ale nawet jeśli nie, niewielka to pociecha.

Sama fabuła, choć dość pomysłowa, też w żadnym momencie nie pompuje szczególnie intensywnie adrenaliny do żył. Historia mnie tak naprawdę nie wciągnęła ani nie zainteresowała na tyle, bym grał po to, aby dowiedzieć się, co będzie dalej. Ot – jest po prostu jakimś tam tłem, nieprzeszkadzającym w ogólnym odbiorze tytułu. Cóż jednak poradzić, TK nie ma nawet promila charyzmy Tommy'ego Vercettiego (Vice City) ani tym bardziej Tony'ego Montany (Scarface, oczywiście).

Samochód-niewidka

Gdybym miał wymienić elementy, które odróżniają Drivera na plus od jego bezpośrednich konkurentów, do głowy przyszedłby mi tylko jeden patent. Niewielki, za to naprawdę sensowny; zawsze mi czegoś takiego brakowało: chodzi mi o dwa wskaźniki mówiące o tym, jak bardzo bohater jest poszukiwany przez policję. **Produkcja Reflections – zdaje się – jako pierwsza pozwala na zgubienie pościgu po zmianie samochodu.**

Gdy tylko coś nabroisz, a policja to zobaczy, od razu zaczyna się pościg. Może to być kradzież, drobna stłuczka albo nawet przejechanie na czerwonym świetle. O ile jednak siedzisz za kółkiem, przedstawiciele prawa i porządku ścigać będą tylko wóz, gdyż nie są w stanie dojrzeć twojej twarzy. Jeśli nie wysiądziesz przy nich z samochodu, wystarczy, że zgubisz na chwilę pościg, pozostawisz auto w jakichś krzakach – i już masz czyste konto.

To samo działa w drugą stronę. Jeśli przyłapią cię na strzelaniu do przechodniów, a ty niepostrzeżenie wsiądziesz do jakiegoś wozu – jesteś w oczach władzy wzorowym obywatelem.

Ale głupi ci...

Tyle fajna teoria. Taki patent bardzo by się przydał w GTA, ale w Driverze jest tylko ciekawym i źle zrealizowanym pomysłem. **Nie sposób bowiem radować się z ucieczki przed policją, gdy jest ona tylko ozdobnikiem niemającym żadnego wpływu na zabawę.** Wyprzedzenie i omijanie radiowozów (zresztą pokazywanych przez radar) nie stanowi żadnego problemu, a stróżowie prawa nie są na tyle bystrzy, by podążyć za bohaterem, gdy ten wjedzie choćby do parku lub zjedzie z ulicy na wybrzeże i chwilę postoi. Taki „fortel" wystarczy, by zgubić niebieski pościg.

...przechodnie

Domyślam się też, że burmistrz Nowego Jorku, jeśli pograłby w Drivera, byłby naprawdę niezadowolony. Skoro nie zgadzał się, by w jego mieście miała miejsce akcja GTA IV, wyrwałby sobie z głowy ostatni włos, gdyby zobaczył, jak pracują jego podopieczni. Policja jest tu bowiem prawie niewidoczna, w dodatku numery alarmowe w mieście w ogóle nie działają. Mundurowi interesują się graczem i dokonywanymi przezeń zbrodniami dopiero w momencie, gdy są ich naoczними świadkami.

Dochodzi więc do takich absurdów, że zdecydowanie lepiej jeździć... po wypełnionych przechodniami chodnikach. Zwłaszcza jeśli się jest ściganym przez bandziorów – gdy gracz zjeżdża z drogi, zbiry wariują i trzymają się przez cały czas grzecznie z tyłu. **Sami mieszkańcy łażący po mieście to też debile pierwszej wody** – żeby na widok samochodu pędzącego kilkadziesiąt mil na godzinę po chodniku nie uciekać, a tylko podnosić ręce, trzeba nie mieć kilku klepek...

...i policja

O tym, że policja została dodana tylko dla ozdoby, najlepiej świadczyło jej zachowanie, gdy z premedytacją chciałem się dać złapać po tym, jak przejechałem na czerwonym świetle. Zatrzymałem się, wysiadłem z samochodu i czekałem. Gliniarze, zamiast podejść i ew. wlepić mi mandat, zaczęli do mnie mierzyć z broni i stali bez ruchu. I stali... I stali... Nie wiem, na co czekali – ale gdybym się nie ruszył, pewnie sytuacja trwałaby w nieskończoność.

Podszedłem więc do jednego, a wtedy zostałem poczęstowany dwoma ołowianymi kulkami (z czego jedną w plecy). Warto zaznaczyć, że mój 'heat meter' był naprawdę nie-

PODOBNE, ALE LEPSZE

Subiektywny i odautorski wybór kilku gangsterskich tytułów, które warto kupić zamiast Drivera

Mafia

Do dziś wzór gry, która łączy fascynującą fabułę z przednim klimatem i rewelacyjną akcją. Jedyny problem to... realizm. Nie można ukraść kazdego samochodu, zaś jazda wozami z pierwszej połowy XX wieku nie daje tyle radości co ściganie się najnowocześniejszymi cackami.

The Godfather

Udana – choć raczej chłodno przyjęta przez zachodnią prasę – próba wskoczenia w popularny gatunek przez Electronic Arts. Siłą tej gry jest przede wszystkim fabuła, dopełniająca to, na co Puzo i Coppola spuścili zasłonę milczenia. Wciąż czekam na obiecane kolejne części.

Scarface: The World Is Yours

Znacznie mniej klimatyczna niż dwie powyższe, ale w sumie pasuje do obrazu wykreowanego przez Briana De Palmę w 1983 roku. Choć była klonem GTA, wniosła kilka ciekawych pomysłów i pozwalała na długą i w miarę zróżnicowaną rozgrywkę.

GTA – gdd

Gry, w których głównym celem jest zbieranie żółtych i zielonych żetonów... No dobra, dość żartów, jestem przekonany, że nie ma czytelnika CDA, który by o tej serii przynajmniej sporo nie słyszał. O ile nie jesteś nieuleczalnym maniakiem gier logicznych, musisz... Zresztą – kimkolwiek jesteś, jeśli jeszcze nie grałeś, zrób to. I to czym prędzej!

wielki – w końcu złapali mnie tylko na wykroczeniu drogowym...

Mimo szczerych chęci nie mogę też pochwalić oprawy audiowizualnej. Grafika nie jest może jakoś szczególnie szpetna, ale... to samo można powiedzieć o oprawie GTA III, która dodatkowo oferowała ciekawe misje w nocy (w Driverze wszystko dzieje się w ciągu dnia, nie ma płynnych zmian pór doby!). Dźwięk również nie zachwyca. Choć standardowo mamy do dyspozycji kilka stacji radiowych, liczba utworów i ich klasa są nieporównywalne z tym, co mamy w serii GTA.

Jazda do klasyki

Trochę ponarzekałem, nieco pochwaliłem, czas więc jakoś błyskotliwie i lapidarnie ten tekst podsumować, by ci leniwce, którzy czytają tylko pierwszy i ostatni akapit recenzji, wiedzieli, czy warto wydać swoje 100 złotych na Drivera. Sytuacja jest wbrew pozorom dość prosta: jeśli jesteś wielkim miłośnikiem gatunku (z braku lepszego określenia) action/driving i dotychczas wydane tytuły zaliczyłeś już na wszystkie strony i po kilka razy, kupuj – zawsze czeka cię kilka nowych bryk.

Jeśli jednak pozostawiłeś GTA na poziomie jakichś 60% ukończenia, zdecydowanie do niego wróć, zamiast wydawać pieniądze na nowy, ale jednak całkowicie wtórny tytuł. |CDA|

OCENA **6+**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 7

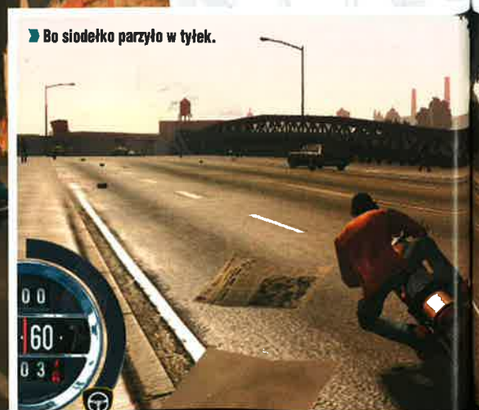
PODSUMOWANIE

- kontrast między NYC z 1978 i 2006
- „teleport"
- wciąż spora frajda z jazdy
- dobry pomysł z 'heat levels'
- sztampowe misje
- debilna policja i przechodnie
- a gdzie zerosłady?! (helikoptery i łodzie)

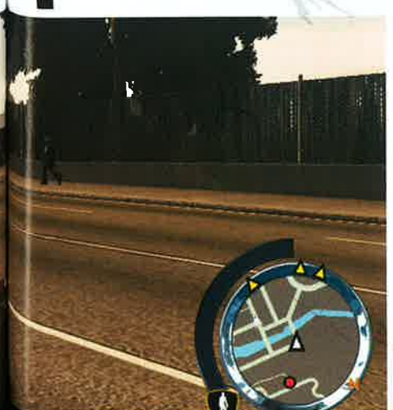
DRIVER: PARALLEL LINES

Parallel Lines przemknie przez nasze dyski z prędkością 100 mil na godzinę i niewielu będzie go pamiętać.

Będzie... mandat... za... niezatrzymanie się... i porwanie... gliny!



Bo siodełko parzyło w tyłek.



PRODUCENT: TRAVELER'S TALES
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.TRANSFORMERSGAME.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 2 GHZ
RAM: 256 MB (VISTA – 1 GB)
GRAFIKA: 64 MB, SM 1.1

GATUNEK: AKCJA
MULTIPLAYER: NIE

HUT SĘDZIMIR | ZAMIENIA SIĘ W TOSTER

TRANSFORMERS THE GAME

Dla polskich fanów główne hasło reklamujące kreskówki i komiksy o wielkich zmieniających kształty robotach to „Transfromers! To ukryta moc!". W oryginale ten sam slogan brzmi nieco inaczej – 'Transfromers! More than meets the eye!'. Niestety w grze o przybyszach z planety Cybertron wszystko widać już na pierwszy rzut oka – to po prostu kolejna, średniej klasy licencja hitowego filmu.

Facet na środku ulicy na bank trafi do psychiatry – nie dość, że obok walczą wielkie roboty, to jeszcze jeden z nich macha mu nad głową... rybą.

Transformers:

The Game towarzyszy filmowi Michaela Baya, który na polskie ekrany trafi 17 sierpnia. To produkcja, która początkowo budziła spore kontrowersje wśród fanów starych, rysunkowych serii Transformers (więcej o nich w ramce: „Nieustająca transformacja"). Reżyser postanowił odejść od kolorowych i oldskulowych w wyglądzie robotów; większość z nich, w tym tak ważne postacie jak Megatron, zostały całkowicie odmienione, stały się „poważniejsze". To prawie tak, jakby Papa Smurf dostał w nowym filmie bejsbolową czapeczkę, albo Hitman okazał się długowłosym fanem Black Sabbath. Zdaje się jednak, że Michael Bay wykazał się wyczuciem, bowiem „otwarcie" Transformers – The Movie, czyli wpływy z pierwszych dni obecności na ekranach, pobiły rekordy ustalone wcześniej przez premiery „Spider-Mana 3" i ostatnią część „Piratów z Karaibów".

Autoboty kontra Decepticony

Tę zmianę w stylu Transformers widać również w grze. Filmik początkowy i ekrany menu głównego utrzymane są w stalowej, ciemnej tonacji, poważną rozgrywkę zwiastuje również nazwa jedynego trybu (Kampania), a także możliwość wyboru strony konfliktu. **Twórcy przygotowali dwa oddzielne – choć symetryczne – scenariusze dla Autobotów i Decepticonów.**

Mniej więcej pokrywają się one z fabułą filmu, a dodatkowo każdy z nich zakończony jest misją bonusową, rozgrywającą się na planecie Cybertron, której w obrazie Baya nie widać. Zasadniczo chodzi o to – dwie frakcje robotów z odległej planety trafiają na Ziemię w poszukiwaniu urządzenia o nazwie AllSpark, które może odmienić losy wojny, jaką prowadzą ze sobą. Kluczem do odnalezienia gadżetu jest Sam Witwicky (Witwicki? Swojak, znaczy się!), zwykły amerykański nastolatek.

Kampanie podzielone są na rozdziały, z których każda toczy się w innej lokacji, a także oddaje pod kontrolę innego robota. Gra jest nieco stylizowana na produkcje typu GTA, z typowym dla nich otwartym światem, ale to tylko pozory – po dość dużych poziomach przemieszczać się można co prawda bez ograniczeń, ale misje fabularne pojawiają się na nich w liniowej kolejności, w niewielkiej liczbie (każdy rozdział to cztery takie zadania), a poza nimi każda lokacja oferuje ledwie kilka bardzo sztampowych zadań pobocznych (np. ustrzel w określonym czasie pięć specjalnie oznaczonych samochodów).

Średni robot

Misje fabularne dzielą się zasadniczo na dwa rodzaje – walki z innymi robotami oraz zadania czasowe, polegające np. na dotarciu we wskazane miejsce na mapie w określonym czasie, lub – w przypadku Decepticonów – niszczenie budynków. Wykonując je, Transformery mogą korzystać z uderzeń lub kopniaków (jeden przycisk, animacja zależy od robota) oraz dwóch rodzajów broni (w menu opisanych jako lekka i cięż-

Ukryta moc

Transformers: The Game, jak wiele tytułów tego typu (zręcznościowych gier na licencji) oferuje szereg bonusów, które można odblokować, wykonując określone czynności w grze. To m.in. kilka filmów-reklamówek przedstawiających najróżniejsze odsłony Transformers (od pierwszej kreskówki po obecny film pełnometrażowy), galeria najróżniejszych grafik (w tym m.in. zdjęcia pudełek pierwszej serii zabawek, niestety w niskiej rozdzielczości). Bonus najciekawszy to możliwość włączenia modeli robotów z pierwszej generacji (tzw. G1), które zastępują w grze te z filmu. Na screenach widać przy okazji jak oryginalne, kanciaste i nieco naiwne Transformery zmieniły się w filmie Michaela Baya.

Nieustająca transformacja

Czytając recenzję możecie zadać sobie pytanie – „a co to za jedni?". Może jesteście zbyt młodzi, aby pamiętać animowany serial, może woleliście „Żółwie Ninja" i „G.I. Joe", a może po prostu wielkie roboty nigdy was nie interesowały. To bez znaczenia. Przed wami przyśpieszony kurs wiedzy o Transformerach.

Saga, jak często bywało w latach osiemdziesiątych, zaczęła się od... zabawek. Co ciekawe, zabawek japońskich. Seria nazywała się Diaclone i zawierała figurki robotów przeobrażających się w pojazdy i rozmaite bronie. Hasbro, amerykański potentat rynku dziecięcego, wykupił prawa do sprzedawania Diaclone'ów w Stanach i Europie. Na tym jednak nie koniec. Hasbro, podobnie jak inni producenci zabawek, odkrył bowiem, że figurki, z którymi wiąże się jakaś historyjka – jak wspomniane G.I. Joe czy He-Man – sprzedają się nad wyraz dobrze. Zatrudniono zatem Jima Shootera i Denny'ego O'Neilla, znanych komiksowych twórców, aby przygotowali towarzyszącą robotom mitologię. Reszta, jak mówią, jest historią.

Historią ginącej cybernetycznej planety (o pomysłowej nazwie „Cybertron") i jej ostatnich mieszkańców, którzy szukają schronienia na Ziemi. Historią dwóch frakcji złączonych w odwiecznej bitwie – przebiegłych Decepticonów i prawych Autobotów. Wreszcie, historią wielkich przywódców – bezwzględnego Megatrona (jego alternatywna postać to... pistolet Walther P38, co ciekawe niemal dowolnej wielkości) oraz odpowiedzialnego i gotowego do poświęceń Optimusa Prime (zamienia się „tylko" w ciężarówkę).

To oczywiście nie koniec historii. Po tak zwanym G1 (oznaczenie pierwszego serialu i komiksów Marvela, pokazujących Transformery pierwszej generacji) powstały kolejne serie, a fabuła każdej z nich... zwykle kłóciła się z intrygą poprzedniej. Pojawiły się więc Transformery-dinozaury (Maximale i Predacony), maleńkie Mini-Cony, zmieniało się również pochodzenie Transformerów, a także ich losy (Optimus Prime zginął przynajmniej dwa razy – a dziś... wciąż ma się dobrze).

W 2008 roku na ekranach telewizorów ma pojawić się nowy serial, który – zgodnie z tradycją – zapewne nie będzie miał nic wspólnego z filmem kinowym. Jedno jest pewne – tak długo, jak będzie można produkować nowe zabawki, tak długo powstawać będą kolejne wersje Transformerów. Ale to chyba nie powód do narzekań, prawda?...

A po walce przyjedzie ekipa z Trans Formers i posprząta.

ka, w praktyce chodzi bardziej o broń zainstalowaną na lewym i prawym ramieniu). Potrafią też chwytać niektóre obiekty z otoczenia (np. latarnie uliczne) i rzucać nimi w przeciwników, a także – co oczywiste – zmieniać swoją formę. To ostatnie ma zwykle zastosowanie w czasówkach, np. gdy kierując Autobotem o nazwie Bumblebee należy dojechać do domu Sama przed (o dziwo, obiekty 3D wykorzystane w filmikach wyświetlanych między misjami są mniej szczegółowe niż te z gry!), dźwiękowa również prezentuje się co najmniej solidnie – **głosy podłożyli aktorzy z filmu lub z oryginalnej kreskówki** (np. Frank Welker jako Megatron), **sprawdza się również zapożyczony z filmu soundtrack** (reprezentujący prawdziwie Oscarowy poziom).

Świetnie odwzorowano sposób poruszania się robotów, ich gabaryty i masę, a także chaos i zniszczenia, jakie powodują.

Decepticonami – szybciej można tego dokonać w postaci wyścigowego samochodu niż wielkiego, ciężko truchtającego mecha.

Rozgrywka jest dość prosta – warto dodać, że na kombinacji klawiatura+myszka gra się niewiele gorzej niż na padzie – mało zróżnicowana i dość krótka (całość, czyli dwie kampanie, można przejść w ok. sześć godzin). Trudno zarzucić coś jej mechanizmom – są na tyle nieskomplikowane, że ciężko w nich coś zepsuć. Oprawa graficzna stoi na całkiem przyzwoitym poziomie

Transformers – czyli niewykorzystana moc

Transformers: The Game to raczej dodatkowa atrakcja dla fanów filmu niż gra, która broniłaby się sama, bez tytułu promowanego potężną marketingową machiną. Warto ją zobaczyć choćby u kolegi-pasjonata Transformerów, bo mimo średniej realizacji większości elementów rozgrywki, jedną rzecz „robi" doskonale. **Świetnie odwzorowano sposób poruszania się robotów: ich gabaryty i masę, chaos i zniszczenia, jakie powodują** przemieszczając się po mieście lub walcząc między budynkami.

Aż dziw, że nikt nie wpadł na to, by dodać do gry jakiś tryb dodatkowy polegający na walce z żywymi przeciwnikami (lub botami) na kolejnych mapach, nawet tych z kampanii. **Producent ewidentnie zaspał i przegapił całkiem spory potencjał tego tytułu**, jego – nomen omen – ukrytą moc. **CDA**

OCENA 6+

GRYWALNOŚĆ	6
WIDEO	8
AUDIO	7

PODSUMOWANIE

- ⊕ świetnie oddano masę i rozmiar robotów...
- ⊕ ...oraz chaos i destrukcję, jaką wokół siebie powodują
- ⊕ bonusy otwierające modele z G1
- ⊕ doskonała muzyka
- ⊖ bardzo krótka
- ⊖ niewykorzystany potencjał

TRANSFORMERS: THE GAME

ORYGINALNE WYKONANIE
nr 73555
3,66 zł z VAT

		REAL	POLI
HITY	Akcent	FYCU1592	FYCP3092
Phonesex	Alchemist Project	FYCU1445	FYCP3445
Kraksa	Alchemist Project	FYCU1510	FYCP3510
Music Is My Ecstasy	Boys	FYCU1528	FYCP3528
Szalona	Bum	FYCU0599	FYCP1391
Karuzela	Cascada	FYCU0590	FYCP1386
Miracle 2007	Doda	FYCU1555	FYCP3555
Kolhanis	East Clubbers	FYCU1515	FYCP3515
My Love	Holly Dolly	FYCU1321	FYCP3321
Dolly Song (Lewa's Polka)	J. Radek I M. Markiewicz	FYCU1367	FYCP3367
Psalm dla Ciebie	Kombii	FYCU1581	FYCP3581
Stod	Mezo & Tobb & K. Wilk	FYCU1513	FYCP3513
Mamy siebie	Mika	FYCU1560	FYCP3560
Grace Kelly	Mika	FYCU1559	FYCP3559
Relax (Take It Easy)	Rihanna	FYCU1567	FYCP3567
Umbrella	September	FYCU1543	FYCP3543
Cry For You	Shazam	FYCU1483	FYCP3483
Party All The Time	Timbaland	FYCU1572	FYCP3572
Give It To Me	Verba	FYCU1516	FYCP3516
Widzialem twoje oczy	Virgin	FYCU1577	FYCP3577
Szarosa			

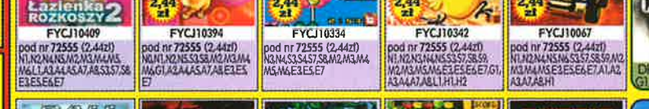
REAL MUSIC są dostępne dla telefonów: Nokia: 3200, 3220, 6020, 6230, 6230i, 6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610, 7650; Motorola: V3, V300, V500, V547, V550, V600; Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65; SonyEricsson: K300i, K300i, K700i, K750i. Aby pobrać wyślij SMS pod numer 72555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: FYCU1279

TAPETY nr 72555 tylko 2,44 zł z VAT

ANIMACJE nr 72555 tylko 2,44 zł z VAT

PAPLA.PL
WWW.PAPLA.PL
WAP.PAPLA.PL

GRY JAVA już od 2,44 zł z VAT



Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon: Nokia - N0: 6101,6102,6103,6111,6070,6170; N1: 6230i; N2: 6020, 6021, 6030; N3: 3510i; N4: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7210, 7250; N5: 6600; N6: 3650, 7650, N-Gage; N7: 3650; N8: 7650; N9: N-Gage; Siemens - S2: M65; S4: S55, SL55, M55; S5: S55, SL55, M55, C60, MC60; S6: C55, M50, MT50; S7: C65; S8: CX65; S9: SX1; Motorola - M2: V220; M3: V300, V500, V525M, V600; M4: C650; M5: V3; M6: E398; M7: T720, T722 SonyEricsson - E3: K300i; E5: K500i,K510i,K310i; E6: T610, T630; E7: K700i,K750i,d750i; E8: P800, P900; Sagem - G1: MyX5-2; G2: MyX-7; G3: MyX-5; G4: My400x,My401x; Samsung - A1: C100; A2: X100; A3: E300; A4: X480; A5: X450; A7: E700; A8: E800, E820; Sharp - H1: GX10; H2: GX20, GX30; LG - L1: C3310

Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. '0' w kodach jest cyfrą. Jak wysłać komuś na telefon? Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie FYCP0927 dla numeru 698088XXX, wyślij pod numer 72555 SMS-a o treści: FYCP0927 698088XXX. Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia do 60 znaków, dopisując je po dwukropku, np. FYCP0927 698088XXX: To melodia dla Ciebie! Koszt wysłania SMS-a pod numer: 71555 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 7155 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 72555 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 73555 - 3zł netto/3,66zł z VAT; 75555 - 5zł netto/6,10zł z VAT. Telefon pod nr *7155 - 1 zł/min (1, 22 zł z VAT/min). Pamiętaj: aby pobrać polifonię, odgłos, real music, tapetę, animację, grę Java lub film, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon wejdź na strone www.pomoc.papla.pl

Oferta dostępna dla użytkowników telefonów jednej z sieci komórkowych GSM (prowadzących działalność na terenie Polski): Orange, Plus GSM, Era GSM. Produkty oznaczone symbolem „18" zawierają treści erotyczne i są przeznaczone dla osób pełnoletnich. Regulamin usług dostępny jest na stronie www.papla.pl/pdf/regulamin.pdf. Zamówienie dowolnego elementu jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu oraz wyrażeniem zgody na otrzymywanie informacji handlowych dotyczących produktów Avanis. Drwonki Real Music oznaczone * są inspirowane oryginalnym nagraniem.

Historyjki ze zdjęciami

Wyślij SMS z kodem pod nr 72555 (2,44 zł z VAT)
Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java

bezpłatne katalogi 4222

Wyślij SMS pod numer 4222, a w treści wpisz kod katalogu:

FYCJ1338	ZaJava 04	(super gry)
FYCJ1357	Hot Girls 05	
FYCJ1319	TopDzwonki 04	
FYCJ1288	ZaJava X 02	(super gry)
FYCJ1286	Love Krove 02	
FYCJ1256	Hot Boys 01	

Opłata za wysłanie SMS-a pod numer 4222 jak za zwykłego SMS-a wg planu taryfowego u operatora. Dla telefonów z obsługą Java.

GIER

ŚWIAT MOBILNYCH

Usługa dostępna dla osób pełnoletnich

Flirt na żywo

Czasami siedzisz przy komputerze i klikasz myszką. A może wolałbyś się pobawić inną? Poruszawiamy o tym?

SMS ZUZIA.FYC pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *725550 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Poznam Pana, który chciałby rozkochać w sobie atrakcyjną nauczycielkę gimnastyki. Zadzwoń lub napisz a sam się przekonasz jak bardzo jestem wygimnastykowana ;-)

SMS DAGMARA.FYC pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *725525 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Ognista dziewczyna o południowej urodzie poszuka mężczyzny. Pozwól mi zaopiekować się Tobą.

SMS INES.FYC pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Cześć, mam na imię Elka. Jestem dziewczyną z dużym temperamentem. Zadzwoń lub napisz do mnie i przekonaj się sam jak cudownie można ze mną spędzić czas.

SMS ELKA.FYC pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *725511 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

PRODUCENT: TRIUMPH STUDIOS
DYSTRYBUTOR: CODEMASTERS
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.CODEMASTERS.COM/OVERLORD

WIN XP
PROCESOR: 2,4 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 64 MB, SM 2.0

GATUNEK: AKCJA/LOGICZNA
MULTIPLAYER: TAK

DVD 08/2007

HUT SĘDZIMIR | MROKU PAN!

OVERLORD

Trzeba mieć niezłego bzika – i niemałe poczucie humoru – by wymyślić taką grę jak Overlord. Tego na szczęście holenderskiemu Triumph Studios nie brakowało. Stworzyli tytuł świeży i zabawny, który przy pierwszym kontakcie robi niemałe wrażenie.

I dobrze, bo zgodnie ze starym powiedzeniem „drugi raz nie zrobisz pierwszego wrażenia". Inne jednak mówi, że książki nie należy oceniać po okładce, a pozory mylą. Jak jest tym razem?

Jesteś zły?

Rzadko się zdarza, by bohaterem gry była postać negatywna, do szpiku zła, prawdziwy czarny charakter. Gracze zwykle wolą (czy aby na pewno?) ratować świat przed złym nekromantą niż z groźną miną podpalać wioski biednych wieśniaków, zsyłać szarańczę na ich żyzne, ozłocone zbożem pola czy niewolić ich córki. **Jeśli już programiści zdecydują się obsadzić nas w roli łotra i łobuza, zwykle dodają do produkcji dużą dawkę humoru, by nikt nie miał wątpliwości, że to wszystko jaja i bynajmniej nie na poważnie.** Tak było w przypadku Dungeon Keepera, chyba najbardziej znanej gry tego typu (patrz Gry Wiecznie Żywe w tym numerze), tak jest też w Overlordzie.

Macie prawo zachować milczenie!

Wszystko wyjaśnia animowane intro – bohater budzi się w ciemnościach, chwilę dochodzi do zmysłów i odkrywa, że znajduje się w jakiejś pieczarze... w towarzystwie kilku paskudnych z wyglądu, ale najwyraźniej z czegoś zadowolonych brązowych stworków przypominających gremliny. Okazuje się, że oto jesteśmy świadkami powrotu Overlorda, Najszerszego w Barach Mistrza Nieskończonej Podłości, Pana Mroku, który w chwili słabości dał się wyekspediować na pobliski – ale jednak inny – plan astralny. Skaczące dokoła gremliny okazują się Minionami – lordowskimi sługusami gotowymi zrobić wszystko dla swojego idola i władcy. Wraz z nimi na scenę wchodzi Gnarl, najmądrzejszy z podwładnych. To on podpowiada ledwo co przywróconemu do świata żywych Overlordowi, jaki powinien być jego cel – odbudować Zamek Ciemności i odzyskać dawną moc, a wraz z nią władzę nad okolicą, a może i światem.

Bardziej Tetris niż Oblivion

Na screenach Overlord może wyglądać jak tytuł z gatunku action-RPG, ale właściwie trudno byłoby go tak przyporządkować. Nie jest to też gra akcji, choć trzeba się w niej wykazać refleksem. Trudno byłoby też nazwać ją strategią. Mówiąc szczerze, najbardziej widziałbym ją w szufladce z napisem „gra logiczna", ale czy może się tam znaleźć tytuł bez spadających klocków, przestawianych zwrotnic czy matematycznych łamigłówek?

Multizłość

Overlord to gra stworzona głównie z myślą o rozgrywce dla pojedynczego gracza, twórcy jednak dodali do niej prosty multi polegający na wspólnej walce z zastępami przeciwników lub starciach między graczami dowodzącymi Minionami. Tryby te sprawiają wrażenie doklejonych w ostatniej chwili ze względu na użytkowników Xboxa 360, na której to platformie granie w sieci jest bardzo popularne.

Samoobrona wieśniacza – zebranie założycielskie.

Na lekcje kung-fu chodziłem do Chucka Norrisa.

Akcja Overlorda przedstawiona jest w stylu typowym dla konsolowych zręcznościówek z elementami RPG (gra ukazała się również kilka tygodni wcześniej na X360), podobnie jak w znanym również PC-towcom Fable Petera Molyneux. Kamera wisi za plecami głównego bohatera i podąża za nim krok w krok, a myszką można w każdym momencie zmienić jej ustawienie, by lepiej przyjrzeć się otoczeniu.

Na środku ekranu znajduje się sam Overlord, którym kieruje się za pośrednictwem klawiatury – grę po raz kolejny sponsorują literki W, S, A i D. Pan Mroku biega z imponującym toporem, który czyni spustoszenie po wciśnięciu magicznego klawisza spacji. Kiedy kciuk opadnie na niego kilka razy z rzędu, Szeroki w Barach wykonuje sekwencję ciosów, zawsze tych samych i zakończonych zwykle potężnym kopniakiem. Klawisz E aktywuje czary rzucane przez Moralnego Inaczej, wśród nich m.in. ognistą kulę (łącznie jest ich 12). Korzystając z takich środków ofensywnych może się wdawać w pojedynki z hobbitami, elfami, jednorogimi żabami i innymi podobnymi adwersarzami, na widok których każda zła do szpiku kości potwora spluwa z pogardą na ziemię. Standard?

Nawet jeśli trzeba skoczyć w ogień, Minionom to nie przeszkadza. Wręcz przeciwnie.

Paskuda na każde zawołanie

Niezupełnie. W bezpośrednich starciach Overlord, choć dysponuje nie byle jakim uderzeniem, nie ma raczej większych szans. O ile jeden na jednego jeszcze sobie radzi, tak niemal zawsze, kiedy zostaje zaatakowany przez większą grupę wyznawców pokoju na świecie, szybko oddaje żywot. A żadne InterCity nie kursuje z planu astralnego do świata żywych. Na szczęście bohater może liczyć na podwładnych, którzy z ekstatyczną radością są gotowi wykonać każde polecenie mistrza. Nawet jeśli trzeba będzie skoczyć w ogień albo rzucić się z drewnianą pałką na dziesięć razy większego orka dzierżącego w dłoni topór. Minionom to nie przeszkadza. Wręcz przeciwnie. Cała przyjemność po ich stronie.

Po twojej zresztą też. Paskudy to podstawowe narzędzie gracza – przenoszą bale zagradzające drogę; neutralizują trujące chmury blokujące przejście; rozbijają skrzynie ze skarbami, a zagrabione bogactwa co do miedziaka zanoszą do skarbca; stawiają czoło wszystkim przeciwnikom.

Minionami kieruje się na dwa sposoby. Pierwszy polega na wskazaniu obiektu, którym mają się zająć, i wciśnięciu lewego przycisku myszy – to proste, intuicyjne, wygodne rozwiązanie. Drugi jest nieco trudniejszy, ale daje większą, bardziej bezpośrednią władzę nad stworkami. Po jednoczesnym wciśnięciu lewego i prawego przycisku myszy całą grupą Minionów można poruszać samodzielnie, ich trasa na ekranie odzwierciedla ślad myszy przesuwanej po podkładce. Przydaje się zwykle, gdy trzeba podwładnych przecisnąć przez jakiś wąski przesmyk.

Minion x4

Przez pierwszą godzinę-dwie bawi to niepomiernie, radocha jest tak wielka, że trudno powstrzymać się przed głośnym demonicznym „buahahahahaha!". Overlord dostojnym truchtem zwiedza okolicę (początkowo jest to wioska Spree), przed nim zaś biegną Miniony, które potrafią zmienić w wióry dowolny napotkany przedmiot i usunąć każdą przeszkodę – a na dodatek ani myślą przepuścić jakiejkolwiek owcy. Stworki animowane są perfekcyjnie – biegają dokoła bohatera niczym banda urwisów-łobuziaków, każdy łup kwitują okrzykiem radości, a przebiegając obok zawsze powiedzą coś miłego, np. „to dla ciebie, Mistrzu!". Zadania, jakie podsuwa ci fabuła, są w tej części gry bardzo proste i stanowią raczej rozbudowany tutorial.

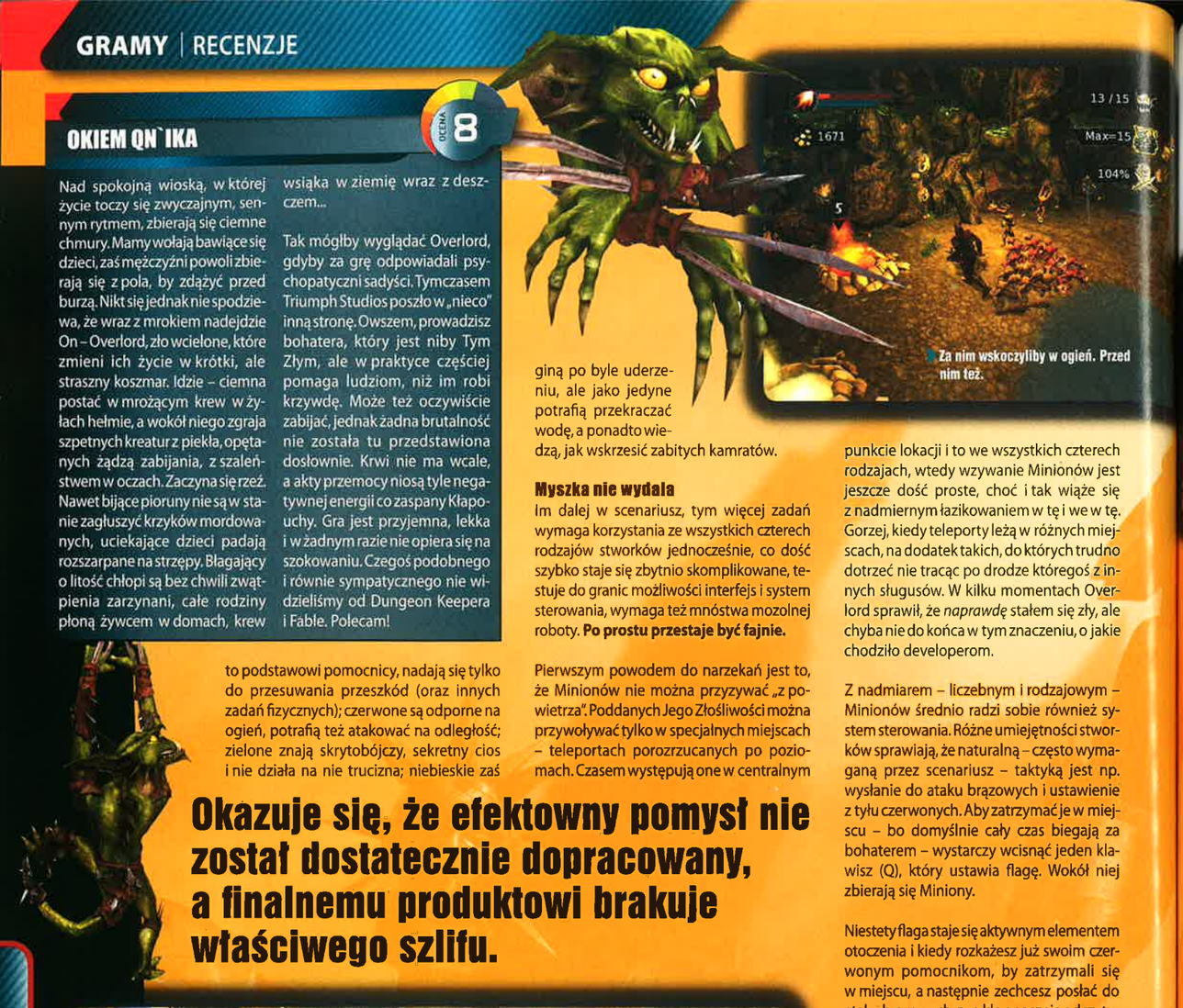
Schody zaczynają się później. Po przejściu kilku etapów okazuje się, że Miniony wcale nie muszą być brązowe, w przyrodzie bowiem występują jeszcze trzy inne ich rodzaje – czerwone, zielone i niebieskie. Brązowe

OKIEM QN`IKA

OCENA 8

Nad spokojną wioską, w której życie toczy się zwyczajnym, sennym rytmem, zbierają się ciemne chmury. Mamy wołają bawiące się dzieci, zaś mężczyźni powoli zbierają się z pola, by zdążyć przed burzą. Nikt się jednak nie spodziewa, że wraz z mrokiem nadejdzie On – Overlord, zło wcielone, które zmieni ich życie w krótki, ale straszny koszmar. Idzie – ciemna postać w mrożącym krew w żyłach hełmie, a wokół niego zgraja szpetnych kreatur z piekła, opętanych żądzą zabijania, z szaleństwem w oczach. Zaczyna się rzeź. Nawet bijące pioruny nie są w stanie zagłuszyć krzyków mordowanych, uciekające dzieci padają rozszarpane na strzępy. Błagający o litość chłopi są bez chwili zwątpienia zarzynani, całe rodziny płoną żywcem w domach, krew wsiąka w ziemię wraz z deszczem...

Tak mógłby wyglądać Overlord, gdyby za grę odpowiadali psychopatyczni sadyści. Tymczasem Triumph Studios poszło w „nieco" inną stronę. Owszem, prowadzisz bohatera, który jest niby Tym Złym, ale w praktyce częściej pomaga ludziom, niż im robi krzywdę. Może też oczywiście zabijać, jednak żadna brutalność nie została tu przedstawiona dosłownie. Krwi nie ma wcale, a akty przemocy niosą tyle negatywnej energii co zaspany Kłapouchy. Gra jest przyjemna, lekka i w żadnym razie nie opiera się na szokowaniu. Czegoś podobnego i równie sympatycznego nie widzieliśmy od Dungeon Keepera i Fable. Polecam!



Za nim wskoczyliby w ogień. Przed nim też.

Okazuje się, że efektowny pomysł nie został dostatecznie dopracowany, a finalnemu produktowi brakuje właściwego szlifu.

to podstawowi pomocnicy, nadają się tylko do przesuwania przeszkód (oraz innych zadań fizycznych); czerwone są odporne na ogień, potrafią też atakować na odległość; zielone znają skrytobójczy, sekretny cios i nie działa na nie trucizna; niebieskie zaś giną po byle uderzeniu, ale jako jedyne potrafią przekraczać wodę, a ponadto wiedzą, jak wskrzesić zabitych kamratów.

Myszka nie wydala

Im dalej w scenariusz, tym więcej zadań wymaga korzystania ze wszystkich czterech rodzajów stworków jednocześnie, co dość szybko staje się zbytnio skomplikowane, testuje do granic możliwości interfejs i system sterowania, wymaga też mnóstwa mozolnej roboty. **Po prostu przestaje być fajnie.**

Pierwszym powodem do narzekań jest to, że Minionów nie można przyzywać „z powietrza". Poddanych Jego Złośliwości można przywoływać tylko w specjalnych miejscach – teleportach porozrzucanych po poziomach. Czasem występują one w centralnym punkcie lokacji i to we wszystkich czterech rodzajach, wtedy wzywanie Minionów jest jeszcze dość proste, choć i tak wiąże się z nadmiernym łazikowaniem w tę i we w tę. Gorzej, kiedy teleporty leżą w różnych miejscach, na dodatek takich, do których trudno dotrzeć nie tracąc po drodze któregoś z innych sługusów. W kilku momentach Overlord sprawił, że *naprawdę* stałem się zły, ale chyba nie do końca w tym znaczeniu, o jakie chodziło developerom.

Z nadmiarem – liczebnym i rodzajowym – Minionów średnio radzi sobie również system sterowania. Różne umiejętności stworków sprawiają, że naturalną – często wymaganą przez scenariusz – taktyką jest np. wysłanie do ataku brązowych i ustawienie z tyłu czerwonych. Aby zatrzymać je w miejscu – bo domyślnie cały czas biegają za bohaterem – wystarczy wcisnąć jeden klawisz (Q), który ustawia flagę. Wokół niej zbierają się Miniony.

Niestety flaga staje się aktywnym elementem otoczenia i kiedy rozkażesz już swoim czerwonym pomocnikom, by zatrzymali się w miejscu, a następnie zechcesz posłać do ataku brązowych, zwykle opacznie odczytują rozkaz i zamiast rzucać się na przeciwnika, zaczynają się zbierać przy fladze. Podobne kłopoty pojawiają się podczas walki z wieloma przeciwnikami. Właściwie niemożliwe staje się precyzyjne wskazywanie wrogów do ataku i oddział twoich stworków zwykle rozdziela się na mniejsze grupki, które obskakują wszystkich adwersarzy jednocześnie. To najczęściej oznacza, że po chwili wszystkie Miniony giną, a Overlord zostaje sam naprzeciwko kilku wielkich bysiów, którzy zapewne polegliby w bezpośrednim starciu z kilkunastoma wspólnie atakującymi stworkami, natomiast z dwoma czy trzema mikrusami poradzili sobie oczywiście bez problemu.

Skrzypek znika

Z każdą kolejną godziną spędzoną przy grze problemy się nasilają – musisz opanować coraz więcej poleceń, liczba Minionów wzrasta, a margines dopuszczalnego błędu topnieje w oczach. Dowcipy utrzymują się na szczęście na równym, nawet zabawnym poziomie, ale dość szybko **Overlord zamienia się z sympatycznej, dającej radochę i niezbyt trudnej gierki w wyzwanie**, któremu sprostają tylko gracze wyposażeni w pokaźny zapas cierpliwości i niemałą determinację.

Zła wieża

Jednym z dodatkowych elementów gry jest budowanie i „kustomizacja" wieży Overlorda, jego głównej siedziby. Wygląd tego miejsca można modyfikować korzystając z przedmiotów znalezionych – i w ten sposób odblokowanych, potem trzeba je jeszcze kupić – podczas wypraw do świata zewnętrznego. O odbudowie wieży traktuje też spora część scenariusza. Zgodnie z nim prawdziwie lordowskie siedlisko zła nie może się obyć np. bez nałożnicy czy kuźni, w której można tworzyć ekwipunek dla Overlorda, zwiększając jego parametry poprzez... wrzucenie do kotła kilku Minionów.

Spójrz mi prosto w oko, lordzie. Over!

W ukończeniu rozgrywki nie pomaga również konstrukcja scenariusza, który zasadniczo ułożony jest liniowo, ale w kilku momentach niezbyt klarownie wyjaśnia, jakie powinno być następne posunięcie Overlorda. Nawet gorzej, sprawia wrażenie, że powinieneś wykonać pewne zadanie, kiedy w rzeczywistości nie masz szans na jego ukończenie, jeśli wcześniej nie zrobisz czegoś zupełnie innego, czego gra w żaden wyraźny sposób nie sugeruje. Przydatna podpowiedź – przed wybraniem się do Heaven's Peak warto wcześniej pozwiedzać okolice Spree, szczególnie zaglądając wszędzie tam, gdzie wcześniej przejście było zablokowane.

Inny błąd w konstrukcji tej produkcji polega na tym, że w kilku miejscach, kiedy zginąłem rozwiązując jakiś problem (np. zabicie skrzypka na imprezie hobbitów), gra wczytywała się od ostatniego zapisanego punktu kontrolnego, ale... przeszkoda, na jakiej poległem, była już usunięta (skrzypka już nie było, gdy drugi raz doszedłem w to samo miejsce).

OverOprawa

Jedną rzecz udało się ekipie Triumph Studios wykonać bezbłędnie – oprawę graficzną. Świat gry zachwyca, jest kolorowy, zróżnicowany, wypełniony świetnie animowanymi, a przez to naprawdę „żywymi" postaciami. Najlepsze są oczywiście Miniony, których ruchliwość i poddaństwo wobec Overlorda oddano w sposób doskonały. Świetny jest też pomysł na zróżnicowanie stworków – kiedy znajdują przydatny ekwipunek, automatycznie go wykorzystują i po kilku minutach wokół bohatera biega gromadka, w której widać gobliny „ubrane" w wydrążoną wewnątrz dynię, pogięte, prowizoryczne zbroje, miecze, dzidy itd. Czasem, gdy dopadną antałek jakiegoś trunku, rzucają się na niego łapczywie, a potem... opróżniają pęcherz nie bacząc, że wszyscy wokół patrzą. Słodkie urwisy, nie ma co!

Równie udana jest oprawa dźwiękowa. Podczas gry – z jednej strony – towarzyszy nam podniosła muzyka rodem z monumentalnych filmów fantasy, z drugiej zaś – okrzyki niesfornych Minionów. Zawodowo nagrane są kwestie dialogowe wypowiadane przez postacie drugoplanowe pojawiające się w grze. Jedyne, co mnie zdziwiło, to angielski akcent wszystkich wypowiadanych linijek scenariusza. Najwyraźniej Overlord przebudził się w ojczyźnie króla Artura i Robin Hooda...

Czekamy na sequel

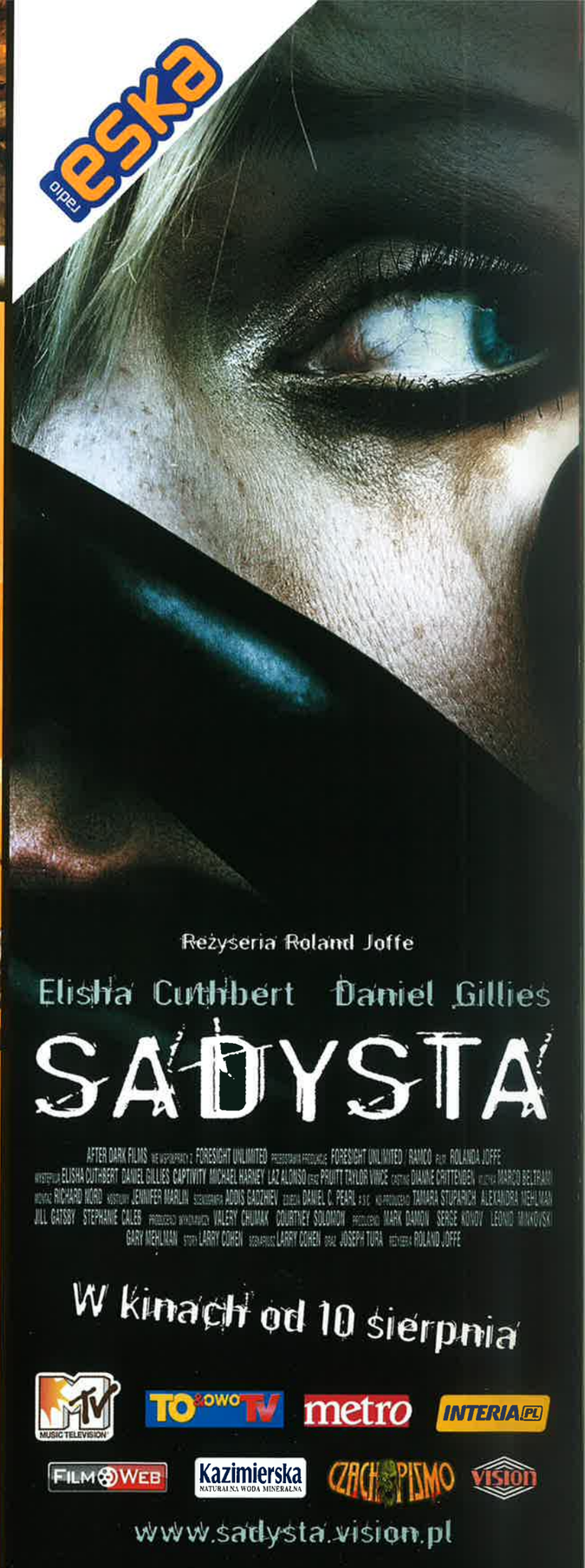
Są takie gry, które w pierwszej chwili zachwycają, później jednak entuzjazm do nich szybko maleje i okazuje się, że efektowny pomysł nie został dostatecznie dopracowany, a finalnemu produktowi brakuje właściwego szlifu. Co wtedy zrobić? Poczekać na sequel. Ten znów będzie miał okazję zrobić dobre pierwsze wrażenie. I nie tylko... (CDA)

OCENA 6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 8
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- świetna oprawa graficzna
- Miniony budzą sympatię
- ciekawy pomysł na rozgrywkę
- system sterowania niedostosowany do zadań, które trzeba tu wykonać
- gra niewystarczająco informuje o kolejnych questach



PRODUCENT: CYANIDE
DYSTRYBUTOR: TECHLAND
CENA: 69,90 ZŁ
WWW.LOKI-GAME.PL

WIN XP/VISTA
PROCESOR: 2 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 64 MB, SM 1.3

GATUNEK: HACK'N'SLASH
MULTIPLAYER: TAK

ELD | HACK'N'SLASHOWY RAGNAROK

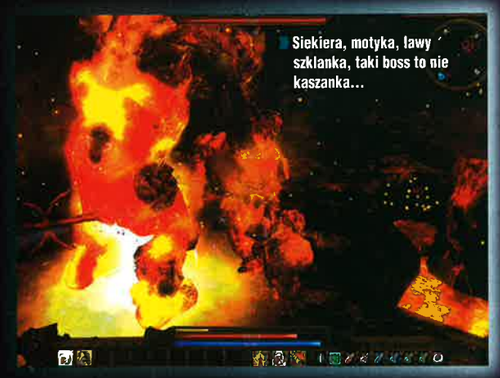
LOKI

Od czasu Diablo fani gatunku siekanego mogą narzekać na posuchę. Wprawdzie co jakiś czas pojawia się na horyzoncie kandydat na nowego lidera, ale doświadczenie pokazało, że żadnemu nie udało się sensownie powalczyć o tę pozycję. Jako przykład może posłużyć wydany rok temu Titan Quest. I nie on jeden.

Loki to jednak gra zupełnie innego kalibru. Taka, dzięki której zapomniany już gatunek hack'n'slash może się znowu stać popularny. Opowieść o bohaterach zaczyna się na egipskiej pustyni. To tu kapłan, którego imię i tak nie ma znaczenia dla gry, włamuje się do starożytnej piramidy i uwalnia z sarkofagu Seta – boga zła i chaosu. Niegdyś przegrał on wojnę z bogami światłości i został wygnany. Teraz chce się zemścić. Na nieszczęście dla świata Set odkrył sposób na podróżowanie pomiędzy mitologiami (grecką, nordycką, aztecką i egipską) i w każdej znalazł kompana gotowego pomóc mu w dokonaniu dzieła zniszczenia. To właśnie owi sojusznicy oraz ich poddani będą od tej pory największym zmartwieniem gracza przemierzającego światy wymienionych wierzeń.

Wojownik i wojowniczka

Do wyboru mamy czterech bohaterów. Są to: grecka wojowniczka, egipski czarnoksiężnik, aztecka szamanka i nordycki wojownik. Nie dajcie się jednak zmylić, ta pierwsza i ten ostatni to kompletnie różne postacie. W angielskiej wersji gry są to fighter w przypadku greckiej piękności i warrior – napakowany wiking. Jak widać, przy ich wyborze ujawnia się, jak ubogi jest niekiedy język polski. Wybór bohatera nie ma większego znaczenia pod kątem krain, jakie chcemy odwiedzić, bowiem po przebyciu „mitologii startowej" heros przemierza trzy pozostałe.


Siekiera, motyka, ławy szklanka, taki boss to nie kaszanka...

A to walkiria Kinga, dziewczyna wikinga.

Broni tego, normalnie jakby strzegł skarbu...

Od śmiertelnika do boga

W Loki są trzy poziomy trudności: śmiertelnik, bohater i bóg. Nie można sobie jednak wybrać boga już na starcie. Najpierw trzeba przejść przez wszystkie cztery mitologie na pozostałych poziomach. **Tak więc by ukończyć całą grę, musicie ją przejść trzy razy!** Na nudę jednak narzekać nie powinniście, bowiem poszczególne stopnie trudności znacznie się od siebie różnią. Po pierwsze, levelami potworów na nich występujących – na śmiertelniku spotkamy moby maksymalnie do 60. poziomu, na bohaterze do 120., a na bogu najwięksi mają level 200.

Drugą różnicę stanowią znajdywane przedmioty. Na pierwszym są to itemy heroiczne, na drugim legendarne i wreszcie na trzecim – święte. Ostatnią zauważalną różnicą pomiędzy stopniami trudności są otrzymywane punkty doświadczenia. Na poziomach bohater i bóg otrzymujemy ich dużo więcej niż na początku.

Doświadczenie i wiara

Jeszcze bardziej interesująco przedstawia się rozwój bohatera. Nasza postać ma tradycyjny pasek punktów doświadczenia oraz wiary. Te pierwsze służą – rzecz jasna - zdobywaniu kolejnych poziomów, co w praktyce przekłada się na pięć punktów rozdzielanych co level pomiędzy siłę, zręczność, inteligencję, witalność i energię. Dodatkowo – w zależności od wyboru postaci – co poziom otrzymujemy ileś tam punktów zdrowia i many. Pod tym względem Loki za bardzo nie różni się od innych RPG-ów. Bardziej nowatorskie natomiast są punkty wiary. Za każde cztery PD-ki otrzymujemy jeden punkt wiary. **„Oczka" możemy także zdobywać składając wybranemu bogowi dary w postaci wartościowych przedmiotów.** Jest to zresztą całkiem szybki sposób na zdobywanie talentów. Każdy awans na kolejny poziom wiary to jeden talent, jakim możemy obdarzyć bohatera.

Wiara czyni cuda

Bohaterowie mogą oddawać cześć trzem bogom. Innymi słowy, mogą „zainwestować" w trzy drzewka rozwoju, w sumie po 51 talentów na jednego bohatera. Należy jednak pamiętać, aby przed rozpoczęciem gry wybrać boga, któremu chcemy oddawać cześć przy ołtarzu. Inaczej zostaniemy „przydzieleni" do pierwszego z brzegu. W przypadku nordyckiego siłacza jest to Tyr (walka jednoręczną bronią), Thor (walka ciężką bronią dwuręczną) lub Odyn (walka włócznią oraz zaklęciami). Aztecka szamanka wierzy w Quetzalcoatla (przyzywanie np. pająka czy modliszki oraz leczenie), Tezcatlipoca (przemiana w jaguara i ducha) lub Mictlantecuhtli (przejście do świata umarłych i wykorzystanie dusz w walce z przeciwnikami). Greczynka oddaje cześć Artemidzie (specjalizacja w posługiwaniu się łukiem), Atenie (walka wręcz) albo Aresowi (mistrzostwo w stosowaniu pułapek). Egipski czarnoksiężnik korzysta z pomocy Ra (czary oparte na ogniu), Seta (klątwy niszczące lub osłabiające) lub Horusa (przywołanie mumii i zsyłanie błyskawic).

Nie mogę się oprzeć wrażeniu, że twórcy Loki, studio Cyanide, w ostatnich latach namiętnie grali w World of Warcraft.

Książka w grze

Do edycji kolekcjonerskiej dołączona będzie m.in. książka Jakuba Ćwieka „Kłamca". Jest to przewrotna opowieść o perypetiach Lokiego – nordyckiego boga kłamców i oszustów, który po odrzuceniu przez rodzime bóstwa staje się płatnym chłopcem na posyłki u... chrześcijańskich aniołów. Krótko mówiąc: odwala za białoskrzydłych najbrudniejszą robotę typu mordowanie niedoszłych samobójców (jak wiadomo, to grzech, za który trafia się od razu do piekła).

Wraz z Lokim podróżujemy po całym świecie – od USA, przez Hiszpanię, Egipt po Polskę (Wrocław). Uczestniczymy w Ragnaroku – ataku terrorystycznym na pierwotnych władców Europy, egzorcyzmach, a także... kolacji wigilijnej ze Światowidem. „Kłamca" jest przepełniony humorem, ale można w nim znaleźć także pewną dozę mistycyzmu i brutalności. Spotkanie z bohaterami rodem z mitologii może być ciekawe, a nawet zabawne. Powieść Jakuba Ćwieka jest z pewnością pozycją godną polecenia na letnie wieczory dla fanów fantasy.

Pizza aztecka (z sercem wroga?) rozmiar XXXL, raz!

OKIEM QN`IKA

OCENA 6+

Sorry, ale Elda chyba coś zupełnie oślepiło. Najprawdopodobniej jego zachwyt bierze się z kilku zauważonych podobieństw Loki do WoW, ale to naprawdę za mało, by nie tylko zdystansować Titan Questa (wg mnie lepszego niż produkcja Cyanide), ale w ogóle wciągnąć graczy na tak długo, by chcieli ukończyć tę grę. Choć rzeczywiście rozmach tytułu oszałamia, nie zawsze jest to wielka zaleta. Tym bardziej że bardzo duże fragmenty zostały najwyraźniej zrobione na zasadzie „kopiuj & wklej". Masz dotrzeć do jakiejś świątyni? Spoko – zabij po drodze po 300 przeciwników w każdej napotkanej lokacji. Że to za trudne? Nie ma sprawy – możesz ginąć, ile chcesz, nic cię to nie kosztuje...

Żeby nie było nieporozumień: **Loki nie jest złą grą, ale na pewno nie zasługuje na taką optymistyczną recenzję** (o ocenie już nie wspomnę). To tylko kolejny plastikowy (skąd zachwyty nad tą bardzo ubogą grafiką, której dałbym ocenę cząstkową 5?!) hakensleszyk wyróżniający się tylko tym, że jest naprawdę gigantyczny...

Loki to największy pod każdym względem hack'n'slash w historii.

Lordzie Farquaad, co lord?

Diablo + WoW = Loki?

Patrząc na drzewka poszczególnych bohaterów **nie mogę się oprzeć wrażeniu, że twórcy Loki, studio Cyanide, w ostatnich latach namiętnie grali w World of Warcraft.** Spójrzmy chociażby na wojownika. Pasek gniewu (rage), szarża, okrzyki bojowe wzmacniające czy osłabiające przeciwników, specjalizacja w walce bronią dwuręczną lub jednoręczną... wszystko już gdzieś widziałem, chociaż nie był to hack'n'slash, ale MMORPG.

Albo spójrzmy na szamankę oddającą cześć Tezcatlipoca – przemiana w jaguara i następnie wzmacnianie go w walce prowadzą do tego, że staje się ona odpowiednikiem druida walczącego w kocie. Grecka wojowniczka to w dużej mierze hunter (walka na dystans łukiem i pułapki), chociaż bez swojego zwierza. To również dlatego Loki jest tak dobrą grą – sięgnięto w nim po sprawdzone pomysły.

Kamyk do domu

Innym ciekawym patentem twórców Loki są teleporty. Z początku jednak wydawały mi się one nieudane. Brakuje mapy, na której moglibyśmy ustalić, dokąd się przenieść. Są tylko nazwy plansz, a te trudno spamiętać. Lokacje są malutkie, sporo z nich podobnych do siebie, co stanowi dodatkowe utrudnienie. Ale po dłuższej grze objawiają się zalety teleportów. Po pierwsze, kamyk do teleportacji nie ma cooldowna. Możemy się przenosić w każdej chwili, dokąd i ile razy chcemy. Jest to o tyle fajne, że w połowie questa, gdy zapełnią się nasze sakwy, możemy się przenieść do wioski, sprzedać przedmioty i wrócić. Tu przydatna jest druga funkcja, czyli kamień powrotny – używając go lądujemy dokładnie w tym miejscu, w którym wcześniej przebywaliśmy. Należy też wspomnieć, że po każdym zapisie gry i wyjściu z niej trafiamy do rodzinnej wioski.

Czego jak czego, ale dużych melonów nie może w żadnej grze zabraknąć.

Ekonomia w lesie

Wiele tam zresztą do roboty nie ma. Zawsze jest kilka questów, ołtarz ofiarny, dwóch handlarzy (dla wojownika i czarodzieja) oraz kowal. Ten ostatni to kolejna ciekawostka. Można u niego rozmontować i zmontować broń oraz udoskonalić zbroję, powlekając ją nową warstwą. **Każda broń dostępna w grze składa się z dwóch części. Można je dowolnie składać, a także dodawać do broni i pancerza znalezione runy, które premiują ekwipunek.** Jednakowoż nieczęsto przychodziło mi bywać z wizytami u kowala, bo przedmioty znajdywane są lepsze od przekuwanych.

Zresztą cały aspekt ekonomiczny gry leży, bo handlarze nie mają właściwie nic do zaoferowania. Jedyne, co można u nich kupić, to flaszki ze zdrowiem i maną, bo reszta to bezużyteczne śmieci. Biorąc pod uwagę to, za ile sprzedajemy rzeczy znalezione podczas wykonywania questów, już po kilku godzinach rozgrywki dysponujemy masą forsy, której nie ma na co wydać. Aby było jeszcze zabawniej, drop itemów jest nieracjonalny. Przedmioty są prawie zawsze przypisane do odpowiedniej postaci, dlatego nie zdziwcie się, że grając nordyckim wojownikiem co chwila będziecie podnosić przedmioty dla Greczynki czy Egipcjanina. Użyć ich oczywiście nie można – tylko sprzedać lub złożyć w ofierze. Zgodzę się, że nie każda zbroja musi pasować na bohatera, ale dlaczego użyto terminologii typu „aztecka tunika sprytu"? Skąd na dalekiej północy aztecka zbroja?

Hybrydy w akcji

Na szczęście na szlaku jest dużo ciekawiej. **Questy są przeważnie bardzo długie, w kilku przypadkach nawet za bardzo.** Nieraz przychodzi nam przebić się przez kilka naszpikowanych jak jeżozwierz potworami map, by dostać się do miejsca, w którym wykonujemy zadanie. Zajmuje to masę czasu, a irytuje jak jasna cholera. Jednak na ogół **misje są niezłe i wykonywanie ich zgodnie ze staroświecką tradycją „siecz i rąb" upływa radośnie. A dzięki dużej liczbie umiejętności i czarów Loki to chyba najbardziej rozbudowany hack'n'slash w historii.** W zasadzie tylko nordycki wojownik jest klasą łatwą do prowadzenia i niewymagającą żadnej finezji. Pozostałe trzy są hybrydami i to, jak walczą, zależy od rozdysponowania talentów. Greczynka może równie dobrze atakować na dystans, jak i w zwarciu. Aztecka szamanka z kolei wymachiwać bronią białą i leczyć się oraz mordować wrogów pod postacią jaguara. Wszystko zależy od naszej koncepcji.

Zdemoralizowana Modliszka i Fenrir

Świat Loki jest też urozmaicony pod względem występujących w nim potworów. Gracz napotyka na bardziej i mniej pospolite kreatury, jak: centaury, modliszki, jaguary, wilki, niedźwiedzie, pająki, bazyliszki, cyklopy, szkielety, harpie, satyrowie, gobliny, gnomy, skorpiony, minotaury, feniksy i węże. To wszystko jednak tylko mięso armatnie. Poważniejszym wyzwaniem są bossowie, jak chociażby Meduza, wilk Fenrir, Sfinks, Zeus, smok Fafnir czy... Cortez. Podczas podróży spotykamy również bogów, którym oddajemy cześć. Nie pamiętam, by w jakimkolwiek hack'n'slashu bestiariusz był tak bogaty jak w Loki.

Od pojedynku do bitwy

Bardzo dobrze sprawdza się także opcja multiplayer. Są tu dostępne cztery tryby rozgrywki: Współpraca, Bitwa, Pojedynek i Wyzwanie. Bitwa to starcie na arenie dwóch drużyn złożonych maksymalnie z czterech graczy. Wyzwanie to walka maksymalnie sześciu z potworami, które nie występują w grze dla pojedynczego wojownika. Może to być – przykładowo – kilku bossów jednocześnie. Współpraca, jak sama nazwa wskazuje, jest trybem kooperacyjnym, podobnym do trybu solo, ale questy można robić w kilka (maksymalnie sześć) osób. W końcu pojedynek to nic innego jak walka jeden na jednego na arenie. Gra toczy się według takich samych zasad jak Bitwa. Na potrzeby trybu multi Cyanide stworzyło serwer dedykowany o nazwie GameCenter. Tam też przechowywane są postacie, co ma gwarantować, że nieuczciwi nie będą rasować własnych online'owych bohaterów.

W wersji kolekcjonerskiej Loki znajdą się:

- Polska wersja gry Loki (lokalizacja kinowa)
- Płyta ze ścieżką dźwiękową CD AUDIO/MP3
- Instrukcja do gry
- Bestiariusz, w którym opisane będą mitologiczne bestie, ponad 90 rodzajów
- Poradnik do gry (opis umiejętności, taktyki i strategie walki poszczególnymi postaciami)
- Karta rozwoju wszystkich postaci w formie dużego plakatu
- Dedykowane opowiadanie Jakuba Ćwieka
- Książka Jakuba Ćwieka „Kłamca"
- FanKit (trailery, tapety, concept arty itp.)

Cena: 99,90 zł

Ustawka przed meczem?

Mapy i menusy

Nie miałbym większych zastrzeżeń do grafiki Loki, gdyby nie dwie małe rzeczy. O pierwszej z nich wspominałem – małe mapy. Niby drobiazg, ale dogrywanie, kiedy przemieszczamy się pomiędzy nimi, jest naprawdę długie. Powinny być zdecydowanie większe i bardziej urozmaicone. **Druga poważna wada to menusy.** Czcionka oraz ikony użyte w okienkach (naszej postaci czy ekwipunku) są koszmarnie małe i nieczytelne. Rozdzielanie talentów? Na litość, toż to trudno zauważyć, gdzie kliknąć! Dziwnie również wyposaża się bohatera lub bohaterkę, gdy cały ekwipunek wypisano ciurkiem i tylko ograniczamy się do odhaczania tego, co chcemy założyć. Brakuje tu sylwetki bohatera, na którą mógłbym „zakładać" zbroję i broń.

Efektowne efekty

Interfejs poza tymi wpadkami jest jednak dobry. Może dlatego, że – podobnie jak w Titan Queście – przypomina ten z WoW. W ogóle **równie ładnego hack'n'slasha jeszcze nie widziałem.** Wszystko jest doskonale dopracowane. Począwszy od wyglądu bohaterów (i setek pancerzy, jakie mają na sobie) oraz potworów, poprzez animacje postaci, drzewa, wodę, jaskinie aż po bardzo efektowne działanie czarów. Dziesiątki przeróżnych zaklęć mają naprawdę ciekawe i kolorowe animacje.

Moja być bogata! Jeden, dwa, mnóstwo sztuk złota!

Soundtrack na płytę

Na słowa uznania zasługuje również oprawa dźwiękowa. Podróży po każdej z mitologii towarzyszy muzyka dla niej charakterystyczna. I trzeba dodać, bardzo dobra. Gra się przy niej na tyle przyjemnie, że do wersji kolekcjonerskiej Loki postanowiono dodać płytę audio z utworami ze ścieżki dźwiękowej. Odgłosy zarzynania czy rzucania zaklęć też wpadają w ucho.

Największy, ale czy najlepszy?

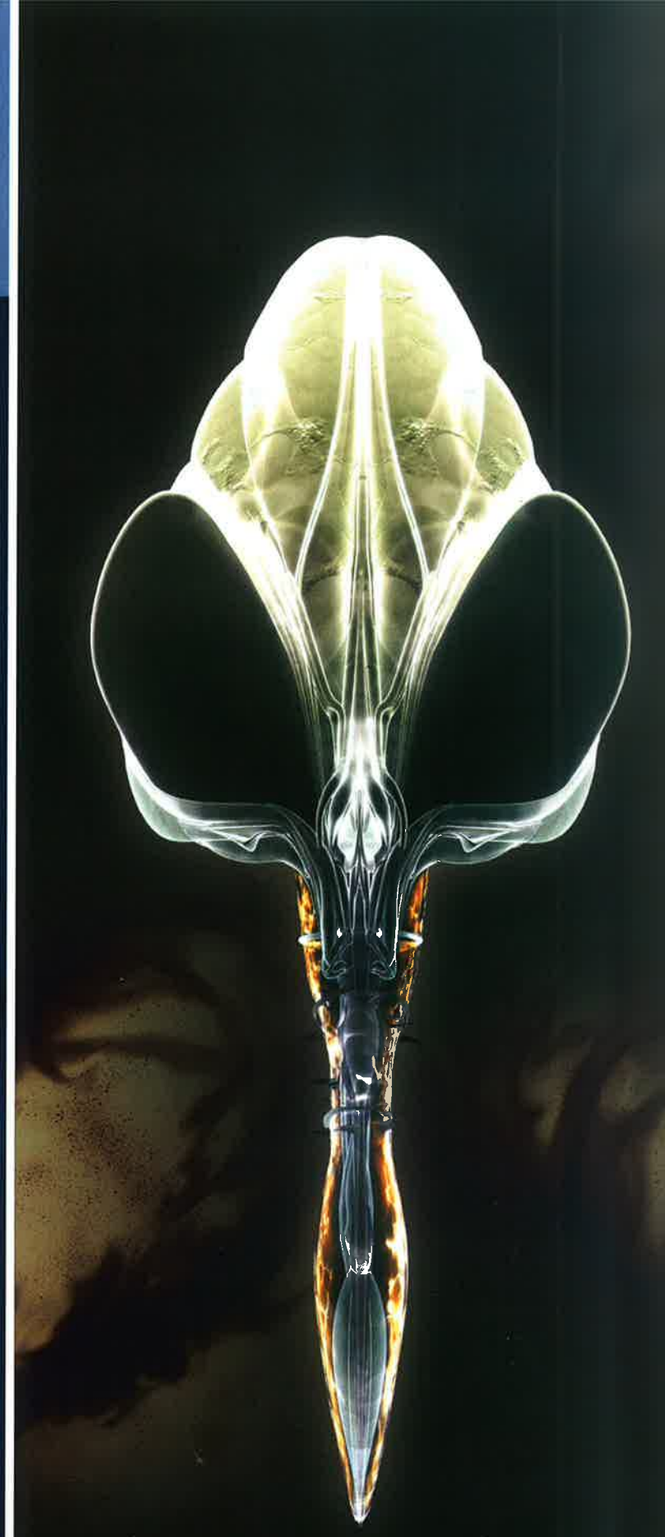
Co tu dużo mówić – Loki to największy pod każdym względem hack'n'slash w historii. Najwięcej questów, postaci, talentów, broni, potworów, bossów etc. **Legendy Diablo raczej nie pobije, ale na pewno na długo zagości na naszych komputerach**, bo zwyczajnie konkurencja nie dorasta grze do pięt. |CDA|

OCENA 8+

GRYWALNOŚĆ	8
WIDEO	8
AUDIO	8

PODSUMOWANIE

- ⊕ największy h'n's w historii PC
- ⊕ wciąga jak Diabli
- ⊕ cztery klasy postaci
- ⊕ masa questów, broni, talentów
- ⊕ multiplayer
- ⊕ teleporty
- ⊖ ekonomia
- ⊖ mało czytelne menusy
- ⊖ małe mapy



© 2007 1C Publishing EU s.r.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Gra opracowana przez ALTAR Games. Wszystkie prawa zastrzeżone.

PRODUCENT: WIDESCREEN GAMES
DYSTRYBUTOR: CITY INTERACTIVE
CENA: 19,99 Zł
WWW.BLACK-BUCCANEER.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA: 32 MB, T&L

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
MULTIPLAYER: NIE

BLACK BUCCANEER

Black Buccaneer jest trochę jak komputerowy bar szybkiej obsługi. Podchodzisz, poskaczesz kilka minut, pomachasz szabelką – i już możesz wrócić do codziennego życia najedzony, choć bez wrażenia, że twoje życie zostało w jakiś sposób wzbogacone.

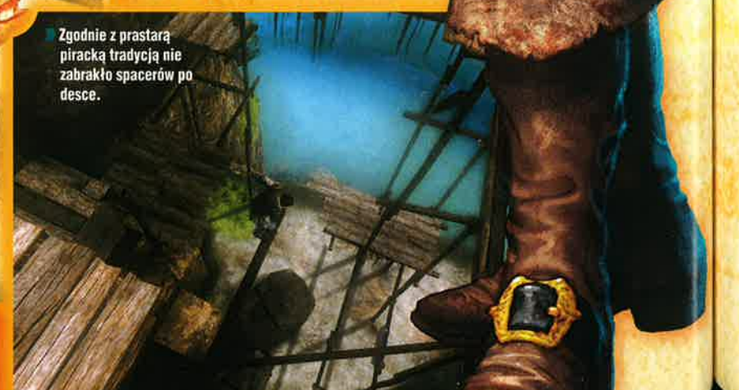
Co tu kryć – tak jak większość społeczeństwa, lubię niektóre fastfoody. Zdaję sobie sprawę, że na smak ulubionej kanapki z kurczakiem i frytek pracowało kilkuset chemików w ściśle tajnych laboratoriach, ale co z tego, skoro efekt jest smakowity. Jednak bar barowi nierówny...

Hot dog a la Karaiby

Jeśli miałbym się wciąż trzymać tego gastronomicznego porównania, w dziedzinie zręcznościówek idealnym fastfoodem byłyby najnowsze części Tomb Raidera – gry dające sporą frajdę, efektowne wizualnie, ciekawe, ale jednocześnie nieudające wyrafinowanej uczty. Czarny Bukanier również nie prezentuje jakiejś szczególnej głębi (mimo nadmuchanych wstawek „filmowych", w których jako animacje służą przesuwające się rysunki z głosem lektorki w tle), ale już nie smakuje tak dobrze. Trochę jak półgodzinny, prawie zimny hamburger – niby jeszcze można go zjeść i strawić, ale walory smakowe zdecydowanie są już nie te...

Po dość długim i łatwym do pominięcia intrze (Panie, dzięki Ci za klawisz Escape!) trafiasz na jakąś wyspę – w rodzaju tych, które po kilkuset latach będą odwiedzane przez setki tysięcy turystów. Tym razem jednak zamiast iść sobie do nocnego klubu czy zakosztować leżaka przy plaży wynajętego za kilka dolarów dziennie, masz nieprzepartą chęć, by się z tego miejsca wydostać. A przy okazji również, jak się niedługo okaże, odnaleźć ukryty skarb. Czeka cię więc przygoda, która teoretycznie mogłaby się stać najwspanialszą w życiu. Jako że robiłeś już nie takie rzeczy pewnie wiele razy, **po kilkudziesięciu minutach skakania, wspinania się i walczenia poczujesz się raczej znużony.**

Rad, nie rad, z rakiem nieborakiem trzeba walczyć.



Zgodnie z prastarą piracką tradycją nie zabrakło spacerów po desce.

Black Buccaneer to dziwna gra – wygląda dużo lepiej na screenach niż w rzeczywistości.

Skacz, drap, siecz

Trzy wymienione czynności dość dobrze oddają całą treść gry. Przede wszystkim twoim zadaniem jest dostawać się w różne na pierwszy rzut oka niedostępne miejsca, fani Tomb Raidera znają ten schemat doskonale. Wchodzisz do lokacji, widzisz jakiś ważny element (czy to artefakt, czy składnik potrzebny do pozyskania jakiejś umiejętności itp.) umiejscowiony gdzieś wysoko lub za niedostępnymi drzwiami, i zaczynasz kombinować. Najczęściej po kilkunastu skokach, przesunięciu paru skrzyneki zniszczeniu przy użyciu armatniej kuli jakiejś przeszkody możesz przejść dalej. Głównie po to, by się okazało, że musisz zebrać kolejne trzy składniki do czegoś tam.

Zasadnicze cele są dwa: zebrać brakujące części do statku, by móc opuścić wyspę, a także dostać się do ukrytego skarbu. Nie możesz jednak niczego osiągnąć bez rozwijania się, więc znów należy dotrzeć w kilka dodatkowych miejsc, dzięki którym nauczysz się nowych umiejętności. To o tyle istotne, że bez ich pozyskania nie możesz na przykład przesuwać wielkich głazów, co jest niezbędne, by dostać się do paru lokacji. Skomplikowanie nie jest tu duże, już pierwszy rzut oka na każde pomieszczenie wystarcza, by wiedzieć, co należy zrobić. Czasem gorzej jest z wykonaniem, gdyż nieumyślne spadanie w przepaść zdarza się całkiem często, wtedy zaś należy się zdecydować na jedną z dwóch opcji...

Spadłeś? Płać!

Pierwsza to powrót do ostatniego miejsca zapisu. Te są rozmieszczone dość równomiernie i znajdują się mniej więcej w co drugiej lokacji, zwykle też nie ma kłopotu z dostaniem się do nich. Niestety autorzy zdecydowali się na coś, czego gracze raczej nie lubią – **każdy save kosztuje, w dodatku cena wzrasta raz za razem**. Co prawda, ze zdobywaniem specjalnych punktów (zostawiają je pokonani przeciwnicy) nie ma większych problemów, ale i tak jest to tylko niepotrzebne utrudnienie, które w żaden pozytywny sposób nie wpływa na grywalność. Co innego, jeśli po śmierci postaci chcesz ją od razu wskrzesić w tej samej lokacji. Taka opcja istnieje, użycie jej także kosztuje, ale tu przynajmniej wiadomo, na co wydaje się punkty...

Przez jakiś czas nawet pozwala na jako taką zabawę, jednak na dłuższą metę nuda jest wszechobecna.

W różnych miejscach w Black Buccaneerze ciężar rozgrywki rozłożony jest inaczej. **Choć zdecydowana większość to zręcznościowe łamigłówki, nie brakuje tu także przeciwników, z którymi trzeba walczyć.** Są to głównie zwierzęta i ludzie – od najprostszych do pokonania małych małp, poprzez strzelających z pistoletów piratów aż po ogromnych bossów. Co ciekawe, w grze nie ma czegoś takiego jak regenerowanie energii. Można ją odzyskać tylko dzięki ożywieniu się oraz przeistoczeniu w Czarnego Bukaniera. Kto zacz?

Jack Sparrow voodoo

Właściwie na samym początku zabawy odnajdziesz specjalną maskę, po założeniu której zmieniasz się w mrocznego pirata voodoo. Aby móc to zrobić, musisz mieć naładowany pasek ze specjalną energią – wypełniasz go walcząc z wrogami. Zmieniwszy postać, stajesz się nieporównywalnie bardziej potężny – żaden przeciwnik nie stanowi naprawdę dużego zagrożenia, zaś każdy celny cios uzupełnia życie postaci – dzieje się to jednak kosztem dodatkowej energii. W sumie więc podczas walki możesz teoretycznie zmieniać cały czas postacie, raz ładując jeden, a raz drugi pasek. Do tego dochodzi jeszcze możliwość wezwania zombi oraz cała masa zróżnicowanych kombosów, które odkrywasz w trakcie gry. Nie są one złe, ale tak naprawdę niespecjalnie się przydają – podstawowe naciskanie tego samego klawisza wystarcza na większość walk.

Choć wszystko to nie brzmi źle, a przez jakiś czas nawet pozwala na jako taką zabawę, po dłuższym czasie ogarnia cię po prostu nuda. Zróżnicowanie jest małe, zagadki niesatysfakcjonujące, a oprawa raczej odstrasza, niż zachęca do dalszej zabawy. Szczególnie irytująca jest warstwa audio: muzyka budzi chęć mordu (na kompozytorze, który chyba pierwszy raz widział program do tworzenia MIDI), zaś dźwięki towarzyszą tylko niektórym zachowaniom postaci, ale to dobrze – bo i te, co są, to kwintesencja beznadziei.

Ciekawe, od czego ma taki przerost lewej ręki?

Szerokie spojrzenie

Niewiele lepiej jest z grafiką. BB oferuje pięć rozdzielczości do wyboru (uwaga: aby dotrzeć do ustawień, trzeba wejść do katalogu z zainstalowaną grą – z poziomu menu głównego nie można zmienić grafiki, a po instalacji nie pojawia się żaden stosowny skrót) od 640 x 480 aż po 1600 x 1200. Co zabawne, żadna nie jest przeznaczona dla ekranów o proporcjach 16:9 lub 16:10. A cóż w tym takiego ciekawego? Swoista ironia twórców, którzy nazywają się... Widescreen Games!

Jedyne, co jako tako ratuje tę grę, to cena. Za 20 złotych można ją dostać w pudełku (z kaszanką Daemon Vector dodaną gratis), a w innym wydaniu znaleźć można też za 12 zł. To już całkiem uczciwa cena za ten produkt, więc jeśli naprawdę nie masz w co grać... |CDA|

OCENA 5+

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 6
AUDIO 3

PODSUMOWANIE

- niska cena
- to jednak daleki kuzyn Lary i Księcia Persji
- kilka niezłych pomysłów...
- ...które zostały trochę zmarnowane
- oprawa audiowizualna
- po godzinie, dwóch staje się bardzo monotonna

- PRODUCENT: 1C COMPANY/BATTLEFRONT
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 29,90 Zł
- WWW.BATTLEFRONT.COM/PRODUCTS/TOW/
- WIN XP
- PROCESOR: 3 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA: 128 MB, SM 2.0
- GATUNEK: STRATEGIA
- MULTIPLAYER: TAK

DVD 06/2007

PEPIN KROOTKI | WSPOMNIENIE PO CLOSE COMBAT

THEATRE OF WAR

POLA ZAGŁADY

W chwili gdy Relic ze swoim Company of Heroes pozamiatał na scenie drugowojennych RTS-ów, twórcy Sturmovika i Combat Mission zwarli szeregi, aby wspólnie wydać odezwę w obronie realizmu i strategii przez duże „S". Sęk w tym, że nie bardzo wiadomo, czy wyszedł z tego okrzyk tryumfu, czy może raczej jęk rozpaczy.

ToW jest, zdawałoby się, pewniakiem w wyścigu do serc hardkorowych strategów. Od pierwszego spojrzenia na ten ambitny RTS poczułem w kościach, że czegoś mu jednak brakuje. Odnalezienie owego „czegoś", nieobecnej nuty w pozornie perfekcyjnie napisanej symfonii, zdeterminowało cały proces testowania gry. Bywały momenty, gdy jak znarkotyzowany nie mogłem się oderwać od monitora, obserwując niemiecki pojazd półgąsienicowy pełznący powoli w stronę mojego jedynego działa, którego obsługa umieściła właśnie w lufie ostatni nabój. Bywały też chwile, kiedy znudzony spoglądałem ze zniechęceniem na zegarek zadając sobie pytanie: „czy aby przypadkiem nie wystarczy już tego grania?".

Dla każdego coś miłego

Autorzy przygotowali dla nas pięć kampanii, w których opowiadamy się po stronie Rosjan, Niemców, Polaków, Francuzów, Brytyjczyków i Amerykanów. W polskim wydaniu znalazła się ponadto dodatkowa kampania „Bitwa o Moskwę". Wszystko to pospołu zapewnia sporą porcję walki, zdolną sponiewierać nawet wyjątkowo nienasyconych dowódców. Jak przystało na grę w starym stylu, na zagrychę dołączono porządny edytor i encyklopedię sprzętu, okraszoną trójwymiarowymi modelami i licznymi parametrami technicznymi. Ot, miły sercu relikt minionej epoki w czasach, gdy młodzież szkolna dawno już przestała prenumerować „Modelarza" i spierać się na przerwach, co było lepsze: Tygrys czy Pantera.

Nas naturalnie najbardziej interesuje kampania wrześniowa – miło, gdy ktoś nieśmiało zauważa, że II wojna światowa nie rozpoczęła się wcale od lądowania w Normandii ani bitwy pod Stalingradem. Niestety obrona ojczyzny nieuchronnie wpędza w depresję. Prawie przez cały czas się cofamy, czemu towarzyszy bolesne i przygnębiające poczucie bezsilności, kiedy paroma lichymi tankietkami uzbrojonymi w karabiny Vickersa rozpaczliwie próbujemy powstrzymać nadjeżdżające w coraz większej liczbie niemieckie czołgi. Razi trochę, że chociaż autorzy włożyli wiele starań, by wiernie oddać nasze historyczne uzbrojenie i nadać żołnierzom swojsko brzmiące imiona, rodzimy tłumacz odwalił krecią robotę i kiedy wydamy rodakowi polecenie, słyszymy w odpowiedzi: „tak jest, sir!". Cóż, znając losy tej kampanii, pewnie gość już przygotowuje się do służby w siłach zbrojnych na Zachodzie...

Combat Mission wiecznie żywa

Kiedy spojrzymy przez ramię koledze grającemu w ToW, ujrzymy unowocześnioną z grubsza Combat Mission, aliści tym razem rozgrywka toczy się już w czasie rzeczywistym. Ktoś

przezornie przewidział, że jak wyda kolejną część siermiężnej turówki, to poza wąską grupą pasjonatów nikt już jej nie kupi. I słusznie, bo w czasie rzeczywistym poczciwa Combat Mission dostarcza emocji podobnych do tych, które pamiętam z nocy zarwanych przy nieodżałowanej Close Combat. Szwejki nie są tu anonimowym mięsem armatnim, lecz zorganizowanymi w drużyny jednostkami z imionami, unikalnymi zdolnościami i predyspozycjami oraz namiastką krzemowej „psychiki", dającej o sobie znać w ogniu walki. Choć z tym ostatnim bywa różnie, **zdecydowanie nie jest to jeden z tych RTS-ów, w których bez względu na morale podkomendni wykonują wszelkie, nawet najbardziej absurdalne i samobójcze rozkazy**.

Podobnie jak w CC, ocalałe oddziały zdobywszy cenne doświadczenie, przechodzą do następnej bitwy, ale można je też czasowo zluzować i przenieść do rezerwy. Pomyślano również o możliwości przejmowania zdobycznego uzbrojenia, toteż istnieje wiele zachęt do oszczędzania i perspektywicznego planowania. Jednym z największych atutów gry miały być ogromne mapy. Istotnie, zdobywanie 4 km terenu potrafi zająć więcej niż jeden podwieczorek, lecz dla kogoś, kto dopiero co wstał od Medievala II, nie będzie to żaden skok jakościowy ani powód do czołobitnych pokłonów przed możliwościami zastosowanego tu silnika graficznego. **Zachowanie odpowiedniej skali natomiast pozwoliło na realistyczne odwzorowanie zasięgu ognia i pola widzenia.** Czołgowe armaty są w stanie razić przez całą mapę, zaś odpowiednio usadowiony snajper trzyma w szachu ogromny obszar.

Tygrysa bierz na cel i rąb!

Gdyby wierzyć reklamom i zapowiedziom, szczególnej chluby ToW powinien przysporzyć wysublimowany model balistyki, podobny do tego znanego z T-72 Balkans on Fire. Liczy się nie tylko typ pocisku, ale również kąt, pod jakim trafia w cel, odległość (energia), materiał, z jakiego wykonana jest przeszkoda (rodzaj, grubość). Innymi słowy – na wynik bitwy mają wpływ nawet takie niuanse jak to, czy nasze czołgi szarżują z górki, czy pod górkę, ponieważ zmienia to diametralnie kąt, pod jakim nieprzyjacielskie pociski usiłują spenetrować ich pancerze! Bardzo ładnie widać, jak raz po raz odbijają się od stalowego kolosa niczym pestki, lecz gdy ofiara zbliży się na pewien graniczny dystans, jeden celny strzał zamienia ją w płonący wrak. Modele pojazdów prezentują się satysfakcjonująco, pod ostrzałem sypią się z nich części i umyka załoga. W przeciwieństwie do tych z CC, pancerniacy są jednak wyjątkowo hardzi i rzadko panikują. Włazy otwierają tylko w ostateczności i raczej nie przejdzie skuteczna w grze Microsoftu taktyka skupiania na jednym wozie ognia z wielu kierunków w celu osłabienia morale zamkniętych wewnątrz.

Podczas stawiania czoła pancernym zagonom Guderiana warto skorzystać z rozkazu celowania w wieżyczki, kadłuby lub gąsienice wrażych pojazdów. Dzięki temu nawet jeżeli nie wyeliminujemy co twardszych skurczybyków natychmiast, to przynajmniej zatrzymamy ich w miejscu. **Paradoksalnie swoboda babrania się w szczegółach jest zarazem dużą zaletą i ogromną wadą ToW.** Moim zdaniem, takie drobiazgowe podejście wydaje się właściwe dla turówek (wszak ToW to poniekąd spadkobierca Combat Mission), lecz nie w tytułach rozgrywanych w czasie rzeczywistym, bowiem zabija całą dynamikę rozgrywki i przyjemność oglądania bitew.

Gdybym ci ja była jak Company of Heroes...

Konieczność ciągłego posiłkowania się aktywną pauzą skłania do krytycznego spojrzenia. Przecież kiedy w realnym świecie każemy obsłudze działa obsadzić armatę, dowódca naturalnie nie zajmie miejsca ładowni-

czego, zaś ładowniczy nigdy nie wpakuje się na miejsce dowódcy (no, chyba że gustuje w ostrych połajankach i sądach wojskowych), a w tej grze nierzadko tak właśnie się dzieje. Potem musimy sami przywracać zwykły porządek rzeczy, jakkolwiek autorzy mogą spokojnie układać reklamowe przechwałki o możliwości drobiazgowego kontrolowania poczynań każdego żołnierza na polu walki. Przecież wcale nie o to chodzi!

CO DWIE GŁOWY TO NIE JEDNA

Kiedy się wypełniły dni i przyszło zginąć latem, Niemcy mieli czołgi, a my... no cóż, oceńcie sami. VICKERS E to angielska myśl techniczna w rodzimym wykonaniu, czyli jak powiadają: „polska precyzja, angielski temperament". :) Pornysłowy projektant w porywie geniuszu wymyślił, że „co dwie wieżyczki to nie jedna", dzięki czemu zamiast porządnego działa czołg miał dwa liche kaemy. Siedzący w swoich Panzerkampfwagen Niemcy, mając tę pokrakę w celownikach, myśleli pewnie, że im się rozkolimowała optyka i widzą podwójnie.

Dowodząc dziesiątkami wojaków trzeba każdemu z nich ręcznie wydawać rozkaz rzucenia granatem.

Jest fajnie, dopóki nie zorientujemy się, że dowodząc dziesiątkami wojaków na ogromnej przestrzeni trzeba każdemu z nich jednorazowo ręcznie wydawać rozkaz rzucenia granatem. Paranoja! W turówce to zrozumiałe, ale przy dynamicznej rozgrywce w czasie rzeczywistym powinniśmy wymagać od mundurowych określonego stopnia samodzielności. I właśnie pod tym względem ToW najczęściej zwodzi.

Algorytmy sztucznej inteligencji też nie są najlepsze. Nasze czołgi niepilnowane potrafią spontanicznie wysforować się daleko przed piechotę, co bez przeprowadzenia uprzedniego rekonesansu przez tę ostatnią skazuje je na pewną śmierć. Pomiarkowawszy, jak niefortunnie wyprysnęli pół kilometra w pole przed własne linie, pancerniacy niezdarnie rejterują chyłkiem i tyłkiem. Mizerny pathfinding utrudnia poruszanie się stłoczonym w „wąskich gardłach" grupom wojsk, tymczasem nawet samotne pojazdy mają problemy z „trafianiem" w szosę. Zamiast tego grzęzną powoli w błocie, poruszając się równolegle do jezdni zaledwie kilka metrów obok dróg. Algorytmy, dzięki którym piechocińcy szukaliby osłony za przygodnymi przeszkodami, mogłyby być lepsze... A w sumie to powiem raczej: mogłyby po prostu być.

Gdybym ci ja była jako Close Combat...

Piechota przeciwnika z uporem straceńców i nie stroniąc od okrzyków z repertuaru „do ataku wpierioood!", przeplatanych romantycznym „urrrrrraaaa! Za Stalina!" brnie na stojaka naprzód przez ugory, nie bacząc na zacinający w twarz deszcz ołowiu. Co w tym dziwnego? – zapytacie. Ano to, że podobnie postępują także Niemcy i zachodni alianci, tylko z innymi hasłami na ustach. Ani im w głowie rutynowe manewry z CC – stawianie zasłony dymnej czy poruszanie się „od przeszkody do przeszkody", podczas gdy kompani przygniatają wroga huraganowym ogniem. Krótko mówiąc – wszyscy prezentują ten sam poziom mięsa armatniego.

Bez względu na to, czy w danym scenariuszu nasz adwersarz powinien nacierać, czy też np. bronić miasteczka, wystarczy umiejętnie go podpuścić, by ochoczo ruszył do ataku. Stoi za tym prozaiczna sprawa – niemożność obsadzania piechotą budynków. Żołnierze mogą jedynie szukać osłony za nimi, ale już nie da rady kazać im wejść do środka czy zająć piętro, skąd mogliby ostrzeliwać całe przedpole. Obserwując wieże kościołów bezsilnie zgrzytałem zębami na myśl, jak miło byłoby umieścić na jednej z nich strzelca wyborowego. Ale gdzie tam...

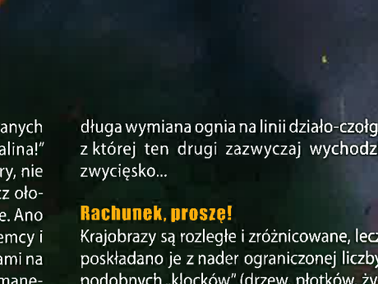
Gdy szeregi walczących zewrą się w bezpośrednim starciu, prawie zawsze dochodzi do brzydkiej, bezładnej bieganiny. To efekt braku opcji walki wręcz i wchodzenia do zabudowań. Bardzo przydałby się rozkaz ukrywania się i urządzenia zasadzki w formie, jaką pamiętamy z CC. Zapomnijcie – tutaj nie da nawet rady odpowiednio zakamuflować działa przeciwpancernego! Nie wsadzimy go do okopu, nie wprowadzimy do budynku, nie zamaskujemy, nie ułożymy osłony z worków z piaskiem! Trudno też ustawić armatę w krzakach tak, by te nie zasłaniały jednocześnie pola widzenia. Najlepsze, co można uczynić, to ustawić baterię na otwartej przestrzeni – nieprzyjaciel dostrzeże ją już z dala i wywiąże się długa wymiana ognia na linii działo-czołg, z której ten drugi zazwyczaj wychodzi zwycięsko...

Rachunek, proszę!

Krajobrazy są rozległe i zróżnicowane, lecz poskładano je z nader ograniczonej liczby podobnych „klocków" (drzew, płotków, żywopłotów). Ogólne wrażenie ratuje nieco zmienna pogoda i pory roku, ale co jakiś czas ocieramy się o małe deja vu z rodzaju „ja już chyba gdzieś widziałem tę farmę".

Tym niemniej grafika, choć wyraźnie starej daty, trzyma się jako tako i byłbym w stanie jej wiele wybaczyć, gdyby nie płynność animacji, w co gorętszych momentach wołająca o pomstę do nieba. Do tego dochodzi średni dźwięk i muzyka nadająca się tylko do wyłączenia. Czarę goryczy przelewają staromodne i niezrozumiałe warunki zwycięstwa. Jeżeli bawi was ganianie po całej mapie i szukanie ostatniego nieprzyjacielskiego niedobitka, kiedy wiadomo, że bitwa jest już i tak wygrana... Reasumując: **mogło być świetnie, jest prawie dobrze**. Lubisz Combat Mission – zagraj, ale postaw obok myszki butelkę z neospazminą, by ukoić nerwy po kretyńskich zagrywkach AI. Company of Heroes przeszedłeś ze śpiewem na ustach – zagraj. Zobaczysz, że wcale nie jesteś taki dobry, jak myślisz.

Na koniec warto wspomnieć jeszcze o niewygórowanej cenie, która wydaje się skrojona odpowiednio do walorów gry. Za 3 dychy można troszkę pocierpieć. **[CDA]**



Francuzi – pierwszy naród w świecie. Zdaniem Francuzów.

Wyścigi synchroniczne z czołgiem to ulubiony sport Wehrmachtu.

OCENA 6+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 5
AUDIO 5

PODSUMOWANIE

- duże mapy i zachowane proporcje
- swojskie krajobrazy
- kampania wrześniowa
- namiastka Close Combat
- sensowna cena
- nie można obsadzać budynków
- babranina w szczegółach
- AI... aj!
- oprawa audio-wideo sprzed paru lat

WEBYBTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER 7128, W TREŚCI WPISZ: CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310)

WEJDŹ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!

GRY JAVA NR 7928

UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: WAP.JAVA.WAPSTER.PL, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER 7128 (1,22 PLN Z VAT), W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. JV1458V61) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW, DZIAŁA DANA GRA.

ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV1458V61) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. +4860X600600::JV1458V61).

TAPETY NR 7428

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. B2676271V61). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:B2676271V61).

TYLKO U NAS!!!! DO KAŻDEGO DZWONKA, GRATIS!!! MMS Z TEKSTEM PIOSENKI!

DZWONKI

	REAL 7428	POLI 7428
Akon, Don't Matter	RM3254307V61	PT3252526V61
Alex Gaudino, Destination Calabria	RM3267064V61	PT3257630V61
Bum, Kankuly	RM3238353V61	PT3183259V61
Doda, Katharsis	RM3298290V61	PT3300349V61
East Clubbers, My Love	RM3174094V61	PT3174093V61
Enrique Iglesias, Do You Know	RM3293410V61	PT3281491V61
Mika, Relax, Take It Easy	RM3172941V61	PT3140465V61
Nelly Furtado, Say it right	RM3247302V61	PT3205726V61
Rihanna & Jay Z, Umbrella	RM3281457V61	PT3280936V61
Timbaland, N.Furtado, Give It to me	RM3248937V61	PT3251244V61
Alchemist Project, Krishna	RM3171982V61	PT3201266V61
Botten Anna	RM3045939V61	PT3042709V61
Cliver, Zaufaj mi	RM3294506V61	PT3294529V61
DJ Magic, Inside	RM3196372V61	PT3201259V61
East Clubbers, Sextasy	RM3025122V61	PT3025116V61
Gosia Andrzejewicz, Lustro	RM3211729V61	PT3212576V61
Kalwi & Remi, Explosion	RM2805130V61	PT2515380V61
Mezo & Kasia Wilk, Sacrum	RM3024550V61	PT3024549V61
Miał być ślub	RM3281479V61	PT3203860V61
Piotr Rubik, Niech mówią, że ...	RM3001259V61	PT2505237V61
Yugopolis, Miasto budzi się	RM3252621V61	PT3274464V61
Akon & Eminem, Smack That	RM3172937V61	PT3096359V61
Boys, Jesteś Szalona	RM2293620V61	PT1483774V61
Cara Mia		PT3289625V61
Cliver, Chodź kochanie	RM3281497V61	PT3281493V61
Ivan i Delfin, Chachary	RM3292909V61	PT3300343V61
Kabusza	RM3283789V61	PT2230689V61
Kombi, Stad	RM3281664V61	PT3288438V61
Liber, Czysta gra	RM3211723V61	PT3232470V61
Starzoom, Billie Jean	RM3292977V61	PT3296854V61
Świat się pomylił		PT3283901V61
Tiesto, In The Dark	RM3270316V61	PT3281448V61
Virgin, Dżagia	RM2559691V61	PT1378476V61
Film: Desperado	RM3075212V61	PT863480V61
Film: Ojciec chrzestny	RM2576872V61	PT656806V61
Film: Piraci z Karaibów	RM3025790V61	PT1824726V61
Film: Rocky III: Eye Of The Tiger	RM2730306V61	PT1149683V61
Film: Vabank	RM3281619V61	PT795714V61
Strażnik Texasu	RM3283790V61	PT2134106V61

JAK POBRAĆ DZWONEK:

REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. RM3050028V61).

POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. PT2410472V61). WYJĄTKOWO DLA SAMSUNGA (N600,N620,T100,T700,V100) ZAMIAST "PT" WPISZ "SA" (NP. SA2410472V61).

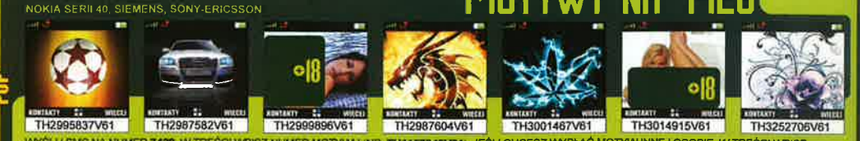
ABY WYSŁAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:PT808452V61). ZAMAWIAJĄC POLIFONIĘ LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

FILMY I TELEDYSKI NR 7428

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. MV1662004V61). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER FILMU (NP. +4860X600600:MV1662004V61).

MOTYWY NR 7428

NOKIA SERII 40, SIEMENS, SONY-ERICSSON



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER MOTYWU (NP. TH1167949V61). JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ MOTYW INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER MOTYWU (NP. +4860X600600:TH1167949V61).

WYŚLIJ SMS NA NUMER 2800 A W TREŚCI WPISZ: DARMOWE KATALOGI!!

K1 - GRY JAVA
K2 - GRY EROTYCZNE
K3 - TAPETY
K4 - TAPETY EROTYCZNE
K13 - TELEDYSKI
K14 - FILMY EROTYCZNE
KATALOG - OGÓLNY
K5 - DZWONKI

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM (22) 331 93 38 LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI: POMOC TREŚĆ PYTANIA (NP. POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500), NA NUMER 7128, LUB MAILEM NA ADRES: WAPSTER@WAPSTER.PL. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI, PLAY. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMERAMI: *7128 TO 1 PLN /MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT).

WapSter.pl

- PRODUCENT: EA POLSKA
- DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
- CENA: 119,00
- WWW.THESIMSHISTORIE.PL
- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 1.8 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA: 32 MB, T&L
- GATUNEK: SIM
- MULTIPLAYER: NIE

The Sims Historie ze świata zwierząt

Miarka się przebrała. Szkoda, że właśnie przy Historiach ze świata zwierząt, bo gra ma sporo sympatycznych elementów i zasługuje na lepsze potraktowanie. Ale przyszedł już czas zaprotestować przeciw takim praktykom. EA znów sprzedaje to samo!

Znajome logo przyciąga uwagę, a nowe pudełko, tytuł i niemal pełnowymiarowa cena sprawiają wrażenie, że oto trzymam w dłoniach coś naprawdę świeżego. Grę, która co prawda bazuje na sukcesie tak lubianych przeze mnie poprzednich części, ale na pewno rozwija je po stokroć. Długo się nie zastanawiam, szybko obliczam w myślach, czy po zakupie starczy mi jeszcze na serek wiejski i chińskie zupki, chwytam opakowanie w rękę i ruszam w stronę kasy z poczuciem dobrze dokonanego wyboru. Uwaga, właśnie wpadłem w sidła marketingowych sztuczek wydawcy The Sims.

Sims w H&M

Mniej więcej w tym samym czasie co Historie ze świata zwierząt na rynku pojawił się pakiet akcesoriów zatytułowany Moda z H&M. Prawdziwy skarb dla fanów – cała szafa ubrań inspirowanych kolekcją H&M oraz spory zestaw przedmiotów związanych z modą i sklepami z odzieżą, które można wykorzystać we własnych simowych budynkach. Są też manekiny... Ten minidodatek kosztuje – to nie żart – 29,90 zł.

Historie... pokazują, że engine The Sims 2 pozwala na tworzenie komputerowych oper mydlanych.

Zwierzaki bez podstawki

Seria Historie... (w oryginale The Sims Stories) oparta jest na całkiem zgrabnym pomyśle – do całego, rozbudowanego i zapewniającego swobodną rozgrywkę silnika The Sims 2 dodaje scenariusze, które z jednej strony pozwalają nieco ograniczyć symulację i zmniejszyć wymagania sprzętowe, a z drugiej niczym za rękę przeprowadzają przez świat Simów graczy pozbawionych wyobraźni. Tak powstały Historie z życia wzięte – produkcja, którą można było bez trudności uruchomić na laptopie, oferująca większość przeżyć znanych fanom Simsów w zwartej, mniej wymagającej, kompaktowej i nawet zabawnej formie. **Historie ze świata zwierząt to niejako powtórka z rozrywki, gra właściwie identyczna do pierwszych Historii...**, ale uzupełniona o część opcji, jakie do The Sims 2 dodał add-on Zwierzaki.

Nikt nie pomyślał

Serią Historie... studio Maxis pokazuje tylko, że engine The Sims 2 pozwala na tworzenie komputerowych oper mydlanych – szkoda jednak, że nikt nie pomyślał o tym, by były prawdziwie interaktywne. Gdyby scenariusze tych historii były wielowątkowe, zaangażowanie graczy mogłoby wzrosnąć. Byłoby jeszcze lepiej, gdyby poszczególne fabuły stały się bardziej dorosłe, choć to może zbyt daleko idące oczekiwania co do serii, której okładki są zwykle utrzymane w kolorze... błękitnym.

Tak czy owak Historie ze świata zwierząt to **rzecz wyłącznie dla graczy, którzy muszą pograć w The Sims 2 na laptopie i marzą o zwierzakach machających wirtualnymi ogonkami**. Zaoszczędzoną stówką można opłacić jedzenie dla psiaków ze schroniska. |CDA|

Ciapek i Pusia

Tylko dlaczego to wciąż ta sama gra?! Pewnie jestem przypadkiem odosobnionym, może nie wpadam w target, ale miałem przyjemność przynajmniej pobieżnie przyjrzeć się wszystkim wersjom The Sims, poczynając od oryginału z 2000 roku, przez każdy z wydanych dodatków i niektóre pakiety z akcesoriami aż po te nieszczęsne Historie... Dla mnie i innych podobnych graczy – a jeśli doczytałeś tę recenzję aż do tego miejsca, pewnie nim jesteś – nudne są losy Alicji, dziewczyny, która wystawia swojego psa Ciapka w turniejach psiej sprawności, by wykupić rodzinny dom, albo kucharza Stefana, zmuszonego do wyboru między przygotowaniem prestiżowego menu a opieką nad Pusią – kotką kuzynki. Nie wciągają, bo tych Stefanów i Alicji sami stworzyliśmy już co najmniej kilkanaścioro, a reżyserowany przez nas Truman Show z nimi w roli głównej bawił zwykle dużo bardziej.

Krócej do siku

Jedyną poważniejszą – i na dodatek bardzo udaną – zmianą, jaką do mechanizmów rozgrywki The Sims 2 wnoszą Historie ze świata zwierząt, jest **przypisanie do wszystkich potrzeb komputerowych ludzików skrótów klawiaturowych**. Teraz, kiedy widać, że pęcherz Sima staje się niebezpiecznie pełny, zamiast klikać ikonki i odpowiednie obiekty w świecie gry, wystarczy tylko wcisnąć jeden klawisz, by Alicja, Stefan czy inny Wojtek dodali do listy planowanych czynności pozycję „skorzystaj z toalety".

Strefa 22
Poczujesz jak krew mrozi Ci się w żyłach!
Co tak naprawdę wydarzyło się w Strefie 22?
Co stało się z Twoimi kompanami z drużyny zwiadowczej?
Dlaczego wszyscy zniknęli?
Skąd dochodzą te odgłosy?
Czy na pewno jesteś sam?
REWOLUCJA CENOWA 29,90 PLN
18
POLSKA WERSJA PL
PC DVD ROM
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
VESTEL
SON ISIK
MERSCOM
© 2007 SON ISIK Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PRODUCENT: CITY INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: CITY INTERACTIVE
CENA: 19,99 zł
WWW.THEHELLINVIETNAMGAME.COM

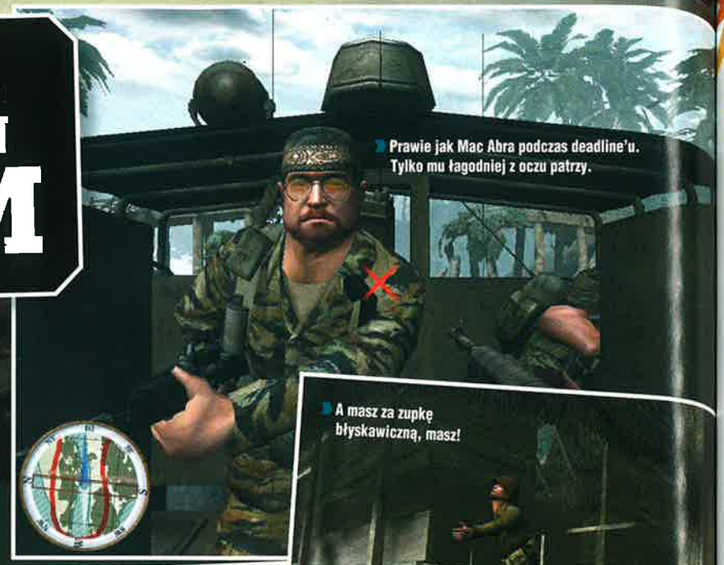
WIN 98/2K/XP
PROCESOR: 1,6 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 128 MB, SM 1.3

GATUNEK: FPS
MULTIPLAYER: NIE

EUGENIUSZ SIEKIERA | NIBY TO SAMO, A LEPIEJ

THE HELL IN VIETNAM

Stali bywalcy Kaszanki wiedzą doskonale, jaki mam zwykle stosunek do „gier po 10-20 zł". Pojawia się pytanie – skąd tak wysoka ocena najnowszego dzieła City Interactive? Cóż, dość powiedzieć, że jest to pierwsza gra od czasu Terrorist Takedown, przy której nie trzeba mnie było trzymać siłą przy kompie.



Choć kampania jest stosunkowo krótka i składa się tylko z 8 misji, poziomy są znacznie dłuższe od tych, które widzieliśmy w dotychczasowych produkcjach tej ekipy. Co ważniejsze, są bardziej zróżnicowane. Teren gry narzucony przez taką, a nie inną tematykę mógłby się wydawać nudny i monotonny, ale na szczęście próbowano temu zaradzić, przez co w zasadzie każda misja oferuje nieco inne widoczki. I tak mamy m.in. starą świątynię, ruiny niewielkiego miasta, wioski położone w samym sercu gęstej dżungli, a jak komu mało, pozostają jeszcze etapy charakterystyczne dla celowniczków, czyli ostrzał z karabinu znajdującego się na pokładzie śmigłowca i łodzi patrolowej.

Można nawet pograć bez przykrości i uczucia, że bezsensownie marnujemy życie.

Nie mogło oczywiście zabraknąć samej dżungli. I choć nadal nie da się tu zabłądzić, bo wśród drzew i krzaczorów do celu zawsze prowadzi jeden i ten sam szlak, las nie sprawia wrażenia ulepionego ze znanych już, wykorzystanych wcześniej fragmentów (do tego głównie piłem w recenzji Tajnych Operacji).

Pełne ręce roboty

Zadania w obrębie poszczególnych misji zmieniają się bez ustanku, nie dając nam właściwie chwili na odpoczynek. Z każdej strony dosłownie wysypuje się wróg (liczebność to jego jedyna mocna strona). Szczególnie daje się to we znaki w przypadku miejsc zabudowanych, bo wtedy kulkę możemy dostać właściwie z każdej strony. Nieprzyjaciel czai się na dachach, za załomem muru, za stertą dymiących zgliszczy, za oknem na piętrze. I nieraz mamy wrażenie, że na miejsce każdego odstrzelonego łba wpada z wizytą dwóch kolejnych.

Krótko mówiąc, jest gorąco, momentami nawet za bardzo. Ale to dobrze – rozgrywka jest dzięki temu satysfakcjonująca, a całości nie da się przejść w biegu. W końcu lepiej, kiedy zamiast nieudolnie zaprogramowanych skryptów irytuje nas wysoki poziom trudności, prawda? Nie twierdzę oczywiście, że oskryptowanie prezentuje się tym razem modelowo, ale fakt faktem, że wybitnie wkurzających motywów, z jakimi nagminnie spotykałem się wcześniej, tym razem nie uświadczyłem. Duży plus.

Pewne rzeczy się nie zmieniają

Jedno za to zupełnie się nie zmieniło – inteligencja postaci i ich animacja. Dalej są debilami i w ten sam sposób konają (rzucają się, jakby ich kto do prądu podpiął). Tyle dobrze, że większość tych pacanów idzie na odstrzał z większego dystansu, więc nie jesteśmy zbyt często katowani tym żałosnym widokiem. Tak czy inaczej **AI i fizyka to wciąż pięta achillesowa cyklu**. Nie brakuje również innych bolączek, czyli skrajnej liniowości (mimo miejsca akcji), schematyzmu (w gruncie rzeczy mamy ciągle to samo, czyli strzelanie do skończonych kretynów w urokliwym plenerze) i obowiązkowych błędów natury technicznej, jak np. zatapianie się postaci w teksturach, blokowania się w rozmaitych miejscach itp.

Nie zmienia to faktu, że w końcu da się w to grać. Pytanie tylko, czy to jedynie wypadek przy pracy, czy może efekt mocnego postanowienia poprawy? |CDA|

OCENA 5+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 5

PODSUMOWANIE

- ⊕ w końcu jakiś postęp
- ⊕ gra się znośnie
- ⊕ oprawa daje radę
- ⊖ wciąż walczymy z debilami
- ⊖ krótka
- ⊖ liniowa

www.Spotler.pl
PROMOCJA DZWONKI SMS na 7240
TAPETY SMS na7441
GRY SMS na 7940
PROMOCJA TAPETY SMS na7140
PROMOCJA ANIMACJE SMS na7240
DZWONKI Poli 7441 MP3 7641
SUPER HITY
DZWONKI ODGŁOSY SMS na 7240
GRY JAVA SMS na 7940
HIT! SMS na 7940
SŁOWNIK ANGIELSKO POLSKI
MAPA FOTORADARÓW GCK1340
DRINKOMAT GCK1378
103 NAJLEPSZE DOWCIPY
KOMPUTEROWY PULPIT W KOMORCE SMS GCK1382
INSTRUKCJA OBSŁUGI
KonkurS ZAGRAJ Z GWIAZDAMI ŚWIATOWEGO TENISA!
WYŚLIJ SMS O TREŚCI TENIS2 NA NUMER 7140
DO WYGRANIA 10 GIER
Virtua Tennis 3
Gra java sms GCK3111 na 7940
Odgłosy SMS na 7641
MAPA W KOMORCE SMS na 7940
PRAWDZIWE ZWIERZE W TWOJEJ KOMORCE! SMS na 7940
SWINKA GCK1416
ZŁOTA RYBKA GCK1420
Adoptuj i wychowaj słodkiego zwierzaka SMS na 7940

- PRODUCENT: DECK 13
- DYSTRYBUTOR: BHV SOFTWARE
- WWW.ANKH-GAME.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 1,5 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA: 64 MB, SM 1.1
- GATUNEK: PRZYGODOWA
- MULTIPLAYER: NIE

DVD 08/2007

MARTIN | EGIPCJANIE LUBIĄ ZGRYWĘ!

Agrowczasy pod palmą. Po tygodniu każdemu odbija palma.

ANKH
HEART OF OSIRIS

Wydawane ostatnimi czasy przygodówki to głównie mroczne kryminały, historie demaskujące wszelkiego rodzaju tajne stowarzyszenia, sekty i spiski. Nie masz już ochoty na odpoczynek przy grze kolorowej i pełnej humoru? Jeśli tak – Heart of Osiris jest dla ciebie.

Niestety faraon stwierdził, że tak idiotycznej piramidy nikt w życiu nie zbuduje...

Ze studiem Deck 13 jest ciekawa sprawa – **grupa ludzi zebrała się, aby przywrócić do łask kolorowe i prześmiewcze przygodówki w klimatach najlepszych dzieł Lucas Arts**, z Monkey Island na czele. Wypełnioną humorem fabułę oprawili w trójwymiarową ramkę grafiki, jednocześnie dokładając wszelkich starań, aby wizualnie wszystkie lokacje i postacie wyglądały jak ręcznie rysowane.

Podobnych gier ostatnimi laty było niewiele (głównie produkcje dla najmłodszych), a te obecne nie odnosiły spektakularnych sukcesów. Ankh, stworzona przez ludzi z Deck, zadebiutowała na rynku w 2005 roku. Niedawno opublikowana została kontynuacja – Heart of Osiris – o której dzisiaj mowa, a już za kilka miesięcy pojawi się kolejna produkcja tego studia – Jack Kaene, będąca swego rodzaju parodią przygód Indiany Jonesa. Najwyraźniej w czasach popularności Shreka i innych animowanych „bajek dla dorosłych" wraca również moda na tego rodzaju przygodówki.

Dodatek? Sequel?

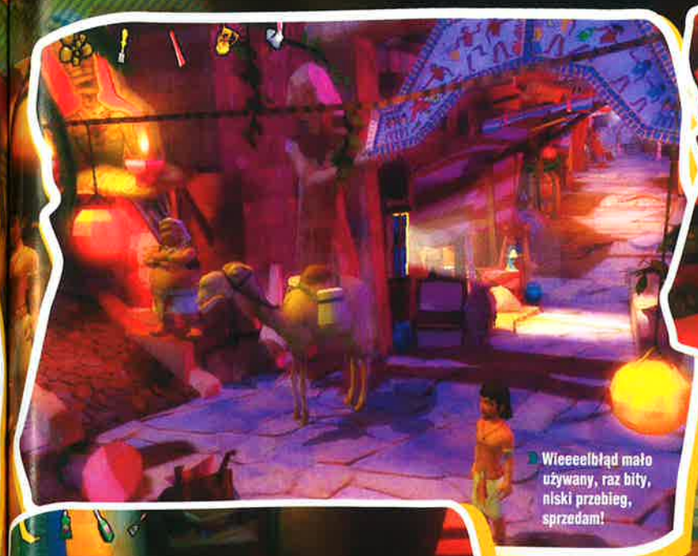
Zajmijmy się samym Heart of Osiris. Jego akcja rozgrywa się tuż po wydarzeniach z pierwszej części, w której sporo trzeba się było nabiegać po zakamarkach Kairu, sąsiednich pustyniach i grobowcach. Przypomnijmy: młody Egipcjanin o imieniu Assil po imprezie znajduje coś, co przypomina otwieracz do butelek, a okazuje się krzyżem Ankh, na którym ciąży potężna klątwa. Mało tego, podczas przygód zalicza włamanie do pałacu faraona, by w końcu trafić do świata umarłych i stanąć przed obliczem boga Ozyrysa. Udaje mu się pozbyć klątwy, przy okazji udaremnia także powrót mrocznego bóstwa do świata żywych i jego próbę przejęcia władzy nad ludzkością. Kontynuacja rozpoczyna się niedługo po powrocie Assila ze świata umarłych.

Trudno jednoznacznie stwierdzić, czy Heart of Osiris należy nazwać samodzielnym dodatkiem, czy może kolejną częścią Ankh. Wszystko to ze względu na fakt, że **spora część lokacji i postaci została przeniesiona bezpośrednio z pierwowzoru**. Historia opowiedziana w HoO natomiast to bezpośrednia kontynuacja przygód z „jedynki", bez znajomości której nie należy przystępować do gry.

Przygód ciąg dalszy

Assila i Tharę (dziewczę poznane w pierwszej części) łączy krótki, ale pełny wrażeń romans. Panna jednak znajduje miłosny liścik wysłany do Assila przez córkę faraona – niezbyt rozgarnięta młoda dama jest w nim ślepo zakochana (rym płytki jak sama córeczka) i nie przyjmuje do wiadomości ciągłego odmawiania jej zalotom. Kontrolę nad poczynaniami bohatera otrzymujesz, gdy budzi się on w ciemnej uliczce po kilkudniowym „opłakiwaniu" rozpadu związku z Tharą. Kac moralny jednak okazuje się najmniejszym z problemów Assila, bo ktoś go okradł i zabrał krzyż Ankh. Oczywiście stoją za tym popleczni Ozyrysa, który nie porzucił planów zdobycia władzy nad ludzkością. Aby te się ziściły, musi teraz odzyskać swoje serce (stąd tytuł tej części) ukryte w zaginionej świątyni Setha. Oba artefakty otworzą Ozyrysowi drogę do świata żywych...

Zwiedzanie lokacji dostępnych w tej **klasycznej przygodówce point'n'click** zaczynasz od dobrze już znanych ulic Kairu, na których spotykasz właściwie samych starych znajomych. W poszukiwaniu informacji na temat rabusiów, którzy napadli Assila, trafisz m.in. do nocnego klubu, gdzie do wykonania będziesz miał jedno z trudniejszych i najbardziej złożonych zadań w grze. Jest bardzo pomysłowe: musisz sprawić, aby siedzący w klubie ludzie polubili cię, inaczej barmanka nie zamieni z tobą nawet słowa. Nad głowami klientów widzisz bużki reprezentujące ich usposobienie. Wykonując kolejne czynności (jak otwarcie okna, włączenie szafy grającej czy podanie drinka... No tak, nie ma to jak realia starożytnego Egiptu...) starasz się ich uszczęśliwić. Jednak to, co jednych do ciebie przekonuje, innych złości, dlatego ważne w tym wszystkim jest znalezienie kompromisu.



Wieeeelbłąd mało używany, raz bity, niski przebieg, sprzedam!

Masażyk czy zabalsamować?

Zadania czekające na gracza w Heart of Osiris to głównie zbieranie, łączenie i używanie znalezionych przedmiotów. Ważne są również nieliniowe dialogi – poszczególne kwestie wpływają na powodzenie w niektórych zadaniach, a nawet na to, którą z wersji zakończenia gry zobaczysz! Z innych zagadek – jest łamigłówka logiczna, która wymaga użycia dołączonego do gry łamacza kodu, na dalszym etapie przygody szare komórki wysilisz także podczas gotowania zupy według rymowanego przepisu.

A było ich trzech

Sama gra składa się z pięciu rozdziałów, w których kierujesz różnymi bohaterami. W pierwszym i trzecim jest to poszukujący swojego amuletu Assil, w drugim walcząca z tyranią faraona była dziewczyna głównego bohatera – Thara, która włamuje się do pałacu władcy. Ciekawie prezentują się dwie ostatnie części. W czwartej wprowadzono nową grywalną postać, która w „jedynce" pełniła zaledwie rolę drugoplanową – faraona. Czemu właśnie nim sterujemy, skąd się nam w grze objawił i po co – nie napiszę, by nie zdradzać fabuły.

Piąty, finałowy rozdział wymaga z kolei współpracy Assila i Thary. Artefakt poszukiwany przez boga umarłych zostaje ukryty w trofeum dla zwycięzców wielkiego meczu piłkarskiego. Trzeba zrobić wszystko, aby nie otrzymała go drużyna faraona, dlatego bohaterowie wspomagają ekipę prowadzoną przez niejakiego (znanego skądinąd)... Mojżesza. Z samym Mojżeszem to znacznie dłuższa historia, zaś **podobnych biblijnych żarcików w grze znajdziesz kilka**, np. gdy faraon spotka nie-płonący krzew...

Hm, a gdzie Mojżesz? Bo jego laska tu jest...

Należy wspomnieć, że w rozdziale wymagającym współpracy dwójki bohaterów swobodnie możesz się pomiędzy nimi przełączać, co jednak wprowadza trochę chaosu – nie wiadomo dokładnie, kiedy powinno się na daną postać przełączyć oraz jak i przy czym mają one współpracować. Poza tym sterowanie w grze – bardzo proste do opanowania – nie sprawia absolutnie żadnych problemów. Nie można się także przyczepić do przyzwoitej pracy kamery.

Ha, ha, ha!

Najmocniejszą stroną Heart of Osiris są potężne pokłady humoru – gra tętni od rewelacyjnych, prześmiewczych kwestii i komediowych gagów. Przekonasz się o tym już w pierwszym rozdziale, spotykając chociażby ulicznego wróżbitę – który otworzył salon bukmacherski, przewidując wyniki meczów – czy przypadkiem odnajdując tablicę Jedenastu Przykazań (*11. Nie będziesz brał tego wszystkiego zbyt poważnie*). Naprawdę zabawny jest etap z faraonem starającym się wydostać z własnego obozu pracy czy wspomniany mecz piłkarski. To tylko kilka wyrwanych smaczków, na podobne w grze trafiasz co krok.

Gra tętni od rewelacyjnych, prześmiewczych kwestii i komediowych gagów.

Jeszcze kilka słów odnośnie spraw technicznych. Udźwiękowienie, podobnie jak w „jedynce", stoi na wysokim poziomie. **Wątpliwości można mieć odnośnie grafiki**, gdyż w porównaniu do pierwszej części ta właściwie się nie zmieniła, nawet wymagania sprzętowe gry pozostały takie same. Przy braku przygodówek o podobnej rysunkowej grafie trudno jednak powiedzieć, aby nowy Ankh był przestarzały lub odstawał od normy – po prostu wygląda ładnie.

Ankh: Heart of Osiris niezależnie od tego, czy nazwiemy go samodzielnym dodatkiem, czy sequelem pierwowzoru, zapewnia sporo naprawdę przyjemnej zabawy. **|CDA|**

- PRODUCENT: JOWOOD
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 59,90 ZŁ
- WWW.THEGUILD2.COM
- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 1,8 GHZ
- RAM: 1 GB
- GRAFIKA: 64 MB, SM 1.1
- GATUNEK: EKONOMICZNA
- MULTIPLAYER: NIE

ELD | GILDIA PIRATÓW

The Guild 2

PIRACI STAREGO ŚWIATA

JoWooD najwyraźniej postanowił przemianować „sezon ogórkowy" na „sezon dodatków". Bo i do Spellforce 2, i do The Guild 2... Urodzaj jakiś czy brak inwencji na nowe gry?

Wprawdzie od momentu wydania „dwójki" nie upłynęło zbyt wiele czasu, ale **JoWooD postanowił dać graczom to, o czym zapomniał w podstawce. Chodzi mianowicie o... morze**. W czasach gdy rozgrywa się TG 2, handel morski decydował o bogactwie miast i ludzi. Kogo działa panowały nad wodami, ten dyktował warunki także na lądzie. Aż dziw bierze, że wcześniej o tym nie pomyślano.

Rybak, pirat, medyk

Nadrabiając niedociągnięcia JoWooD umieścił w Piratach Starego Świata trzy nowe profesje. Są to rybak (klasa gospodarza), pirat (klasa łotrzyka) i medyk (klasa uczonego). Pirat, rzecz jasna, zbija fortunę łupiąc i grabiąc statki handlowe oraz plądrując miasteczka. Dodatkowym źródłem jego dochodu są dziewki, które oferują obywatelom miast swoje wdzięki.

Medyk zajmuje się dokładnie tym, czym powinien, czyli leczeniem chorych, których w tamtych czasach nie brakowało. W Piratach Starego Świata na postacie czyhają dolegliwości, takie jak trąd, czarna śmierć, próchnica, oparzenia czy influenza (to dość ciekawe. Lekarzem nie jestem, ale wydaje mi się, że choroba ta to nic innego jak grypa wirusowa, tymczasem w grze to zapalenie płuc... no ale niech tam). Medyk leczy wszystkie dolegliwości maściami, miksturami, artefaktami, a nawet cudownym lekiem dobrym (?) na wszystko. Trzeba tylko, by kupujący w to uwierzyli. Rybak wreszcie zajmuje się połowem ryb i zbieraniem małży, a później przyrządzaniem różnych potraw z morskich stworzeń. W sumie chyba najmniej ciekawa klasa nie tylko na tle dodatku, ale i podstawki.

Baron, hrabia, margrabia

Postaci przez nas kierowane mogą tu sięgnąć po nowe tytuły: barona, hrabiego i margrabiego. Dodatkowo pierwsze miasto, które przekroczy określoną liczbę mieszkańców, uzyskuje tytuł stolicy Cesarstwa. Dzięki temu gracz otrzymuje dostęp do stanowisk imperialnych. Pierwszym jest kardynał (ten, kto dysponuje tym tytułem, może nasyłać na przeciwników inkwizycję, prowadzić krucjaty, a nawet czynić cuda, czyli położyć kres wszelkim chorobom i pożarom na określonym terenie).

Morze może grze pomoże, a jak nie, to się doda Pomorze... (Boże! Co za podpis!) [To nie ja, to Smuggler – Bozia]

Design postaci nie jest mocną stroną gry.

Dalej mamy króla, który dysponuje strażą przyboczną, może przejmować budynki innej dynastii, uchylić immunitet oraz wygłosić mowę zwiększającą jego popularność. A, jest jeszcze dowódca naczelny – może skonfiskować dobra, wyszkolić kogoś na łotrzyka czy podnieść morale swoich ludzi.

Ahoj, kapitanie!

Czym popływamy po morzach? W Piratach dostępnych jest pięć żaglowców. Pierwszy z nich to zwykła łódź rybacka, z której korzystają... rybacy. Pozostałe cztery jednostki służą do transportu oraz walki. Koga to typowy statek kupiecki z dużymi ładowniami i niezłym uzbrojeniem. Karaka ma mniejsze zanurzenie, jest zwrotniejsza i wykorzystują ją piraci. Holk jest okrętem wojennym z potężnym uzbrojeniem i małą ładownią. Wreszcie karawela jest bardzo szybka, ale przewozi w ładowniach niewiele towaru.

Piraci Starego Świata to również cztery nowe mapy. **Są tu: Brytania z Londynem i Edynburgiem, Hanza (zdecydowanie największa mapa) m.in. z Gdańskiem, Hamburgiem i Bergen, Pomorze z Gdańskiem i Visby oraz Morze Północne z Hamburgiem, Londynem i Bergen.** Jak widać, mapy w pewnym stopniu się pokrywają, ale to nie ma znaczenia. Ważniejszy jest fakt, że kampania zawarta w dodatku zapewnia maksymalnie dziesięć godzin rozrywki.

Co więcej? W telegraficznym skrócie: zmieniono nieco interfejs (np. opcje filtr budynków czy ważne jednostki), dodano trzy nowe czynności postaci (usiądź, przekaż, odezwij się), pojawił się herold (ogłasza historyczne wydarzenia; można go przekupić, by powiedział coś złego na temat przeciwnej dynastii), nowe towary (bursztyn, jedwab i przyprawy).

Wizualnie Piraci wiele zmienić się nie mogli i nie zmienili się. **Oprawa graficzna nadal prezentuje się całkiem dobrze, ale postacie są żenujące.** Wszystkie kobiety wyglądają jak przypakowani łotrzykowie, a faceci jak kobiety. Widok tylko dla ludzi o stalowych nerwach. Co się tyczy samej rozgrywki – niby wprowadzono sporo zmian (w końcu dodano morza!), ale ciągle czegoś w The Guild 2 brakuje... Ale jeśli ciebie wciągnęła – zakupu dodatku nie powinieneś żałować. |CDA|

OCENA 6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 6

PODSUMOWANIE

- The Guild na morzu
- nowe klasy, budynki, mapy
- krótka
- brzydkie postacie
- taka sobie grywalność

CYBERSTREFA

CYBERCUP 2007 FOTOREPORTAŻ

W sobotę 23 czerwca odbył się kolejny już turniej z cyklu Cybercup organizowany przez team Cybersport.pl

Rozgrywki w Command & Conquer 3 Tiberium Wars, podobnie jak w Need For Speed Carbon miały formę OPEN - każdy, kto się pojawił, wyraził chęć uczestnictwa i zapisał się do eliminacji miał możliwość wzięcia udziału w turnieju.
Oto kilka ciekawych zdjęć z tej imprezy więcej o Cybercupie znajdziecie pod adresem: www.cybersport.pl

Kolejny tego typu turniej już pod koniec roku w Katowicach.

Lista zwycięzców Cybercup 2007

C&C 3: Wojny o tyberium
I miejsce - Artur Wojtowicz
II miejsce - Jakub Sawicki
III miejsce - Szymon Kamiński
IV miejsce - Wojciech Choczaj

Need for Speed: Carbon
I miejsce - Krzysztof Sojka - 00:04:52
II miejsce - Łukasz Leśniewski - 00:04:53
III miejsce - Paweł Karmiłowicz - 00:04:58
IV miejsce - Piotr Smuda - 00:05:01

Powered by Komputronik

Łapę przykłada
Logitech
Komputronik
BLUECITY
CDPROJEKT
gram.pl
shooters.pl
CD-ACTION
EA

PRODUCENT: LEGENDO
DYSTRYBUTOR: NICOLAS GAMES
CENA: 79,99 ZŁ
WWW.PEARLHARBOR-GAME.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,2 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 64 MB, SM 1.1

GATUNEK: STRZELANKA
MULTIPLAYER: TAK

DVD 06/2007

ELD | NAJLEPSZE W SWOIM GATUNKU?

ATTACK ON PEARL HARBOR

Na wieść o kolejnej podniebnej strzelance dostaję palpitacji serca. A kiedy jeszcze widzę akcję rozgrywającą się na Pacyfiku, wpadam w taki stan, że zaczynam się bać nawrotu choroby wrzodowej.

Nie ukrywajmy. Prawie co miesiąc wychodzi gra tego gatunku, a znakomita większość z nich prezentuje ten sam średni poziom. Podobna grafika, podobne misje, podobna oprawa audio. Dlatego do Attack on Pearl Harbor podchodziłbym ze sporą rezerwą, gdyby nie to, że miesiąc wcześniej zagrałem w jej demko.

Komiksowa wojna

Witają nas bardzo klimatyczne menusy, które prowadzą do kampanii japońskiej lub amerykańskiej. Nie ma żadnych treningów, tutoriali, pojedynczych misji – tylko kampanie (po dwie na każdą ze stron) i dogfight, czyli niezobowiązujące walki powietrzne. I to najlepiej świadczy o nastawieniu autorów do rozgrywki. **Maksymalna rozrywka kosztem realizmu.**

Pod względem klimatu i grywalności nie ma sobie równych.

Wypnij pierś

Szybko się jednak okazuje, że nie jest to tylko uczta dla zręcznych palców, ale także dla ducha. **Attack on Pearl Harbor ma bardzo fajny klimat oraz rozbudowany system awansów i odznaczeń.** Atmosferę budują komiksowe scenki wyświetlane przed misjami oraz świetna muzyka. Odznaczenia natomiast przyznawane są w zależności od tego, jak wykonamy zadanie. Jednocześnie otrzymujemy punkty, które działają tak jak w erpegach – osiągnięcie pewnego pułapu to awans na kolejny stopień oraz odblokowanie nowych samolotów.

Bombowce vs. myśliwce

Po stronie japońskiej są: nocny myśliwiec Nakajima J1N1-S Gekko, sławny A6M1 Zero, bombowiec D3A1 Aichi 'Val' i samolot torpedowy B5N Nakajima 'Kate'. Z gwiazdą na kadłubie natomiast latają: bombowiec nurkujący SBD Dauntless, myśliwce F4U Corsair i P-40 Warhawk oraz bombowiec torpedowy TBF Avenger. Dodatkowo postrzelać możemy np. do B-25 Mitchell, użytego w słynnym rajdzie pułkownika Jimmy'ego Doolittle na Tokio. Ponieważ jest to pełnokrwista strzelanka i tak większego znaczenia nie ma to, czym w danym momencie latamy. W tej grze wszelkie cuda są możliwe, więc wejście bombowcem na ogon myśliwca również. Tak samo jak niszczenie myśliwcem celów naziemnych, a nawet topienie okrętów wojennych. I to niekoniecznie metodą *„banzaaaiiii... pierdut maszyną w kadłub"*.

Duże jest piękne

Poszczególne kampanie rozgrywają się na przestrzeni całej wojny. Od ataku na Pearl Harbor aż po walki na Iwo Jimie. Miesiąc po miesiącu... przy czym warto odnotować, że w niektórych przypadkach gracz może sam zdecydować, jaką misję wybrać. **Najciekawsze są oczywiście wielkie starcia, takie jak walki o Atol Wake czy bitwa o Midway.** Biorą w nich udział dziesiątki samolotów oraz floty obu stron. Wygląda to bardzo widowiskowo.

Prawdę mówiąc, **kiedy znalazłem się w środku kłębowiska tylu maszyn, nie miałem wątpliwości, że jest to najlepsza gra w gatunku**. Dynamiczna, wyposażona w prosty interfejs i masę ciekawych misji, wraz z dużą liczbą drugoplanowych zadań.

Te, co się palą i spadają

Pod względem graficznym Attack on Pearl Harbor także nie ma sobie równych – wśród gier z tego gatunku, rzecz jasna. Owszem, być może budynki czy okręty nie są jakoś specjalnie piękne, ale to, co się dzieje w powietrzu, zasługuje na oklaski. **Modele samolotów wyglądają ślicznie, gdy dymią, palą się czy wreszcie wybuchają.** Cieszą mnie też detale, jak chociażby ogień pojawiający się u wylotów karabinów albo kolorowe paciorki pocisków przecinające niebo, szczególnie prezentujące się o zachodzie słońca. Intrygująca jest ścieżka dźwiękowa. Do gustu przypadła mi japońska muzyka z orientalnymi motywami. Dobra jest także ścieżka dźwiękowa Jankesów.

Tytuł to nie wszystko

Chociaż konkurencja w gatunku latających strzelanek jest duża, skłaniam się, by przyznać Attack on Pearl Harbor palmę pierwszeństwa. **Mimo kiepskiej nazwy (*) gra oferuje grywalność i świetny klimat.** A z mnóstwem dodatków w postaci awansów i medali jest to pozycja, której przegapić nie wolno. Szczególnie fanom bezpretensjonalnych lotniczych nawalanek. |CDA|

(*) Po filmie mam alergię na „Pearl Harbor" w tytule...

ATTACK ON PEARL HARBOR

OCENA 8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 8

PODSUMOWANIE
- ⊕ klimat
- ⊕ grafika
- ⊕ grywalność
- ⊕ muzyka
- ⊖ mało samolotów
- ⊖ ten tytuł...

RECENZJE POLSKICH WERSJI GIER

PRODUCENT: BETHESDA SOFTWORKS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 59,90 ZŁ
WWW.ELDERSCROLLS.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 2 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 128 MB RAM, SM 2.0 MB

GATUNEK: RPG
MULTIPLAYER: NIE

AL | DO WYBORU, DO KOLORU

THE ELDER SCROLLS IV: KNIGHTS OF THE NINE

Pierwszy dodatek do Obliviona jest dość dziwny. Bo w rzeczywistości na płytce mamy nie jeden mod, a osiem.

Poza Rycerzami Dziewięciorga są to jeszcze Księgi Zaklęć, Siedziba Nikczemników, Brzytwa Mehrunera, Złodziejska Kryjówka, Wieża Czarodzieja, Planetarium oraz Kropierze (jak przetłumaczono niesławny Horse Armor Pack, który za niecałe trzy dolary pozwalał założyć na konia zbroję, pardon, nawet dwie, których jedyną zaletą było to, że były).

Wersja PL została oczywiście przetłumaczona (całkiem poprawnie zresztą), ale **w przeciwieństwie do wersji podstawowej, która dostępna była zarówno w edycji angielskiej, jak i polskiej, tutaj otrzymujemy tylko rodzime wersje modów (w wersji kinowej)**. Niby ok, po plecach dostają zwolennicy Szekspira tudzież bezproblemowego działania fanowskich modów, z czym PL-ka miewa (nie z winy Cenegi, trudno to więc uznać za wadę) problemy. Ale skoro już się czepiamy... niezbyt bogate jest także samo pudełko, w którym poza płytką znaleźć można jedynie instrukcję instalacji (najpierw trzeba uruchomić aktualizację, a dopiero potem zainstalować dodatki – trochę szkoda, że nie jest to robione automatycznie) oraz dane do rejestracji elektronicznej. No i same mody – jak na prawie 60 złotych dość mało jest tu rzeczy, których nie można by znaleźć w materiałach dostępnych za free, wyróżniają się bowiem jedynie tytułowi Rycerze, ale nawet ten wątek to jedynie parę godzin gry.

Mimo to jest to nadal propozycja całkiem sensowna, zwłaszcza gdy ktoś ma problemy z angielskim – stąd też całkiem niezła ocena, bo choć dodatki darmowe oferują niewiele mniej, kurs angielskiego jest jednak znacznie droższy... |CDA|

OCENA 7

PODSUMOWANIE
- ⊕ dobra polonizacja
- ⊖ ręczna instalacja
- ⊖ jak na to, co oferuje, jest dość droga
- ⊖ brak angielskich wersji modów

OCENA GRY: 8+

PRODUCENT: REALITY PUMP
DYSTRYBUTOR: TOPWARE
CENA: 99 ZŁ
WWW.2-WORLDS.COM

WIN XP/VISTA
PROCESOR: 2 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA: RAM - BD, SM 2.0

GATUNEK: ACTION-RPG
MULTIPLAYER: TAK

CORMAC | POLSKA PROWINCJA

TWO WORLDS

Spolszczenie spełnia swoją rolę – tak najkrócej można by podsumować polskie wydanie Two Worlds. A można było mieć nadzieję, że rodzima gra będzie się po polsku prezentować lepiej niż się prezentuje.

Na początek niezwykle ważna informacja - **Two Worlds wydane zostało w Polsce w mocno upatchowanej wersji z numerkiem 1.4**. Łatka poprawia wiele różnych elementów – grafikę, wydajność, interfejs, zbalansowanie, AI. Eliminuje też część bugów, które wcześniej uprzykrzały życie. Poprawki idą w setki (naprawdę!) – dość powiedzieć, że łatka 1.0 -> 1.4 ma 300 MB objętości. **Gdyby gra od razu wyszła w takim stanie, ocena byłaby wyższa.**

W klasycznym plastikowym pudełku znalazłem płytę i grubą instrukcję (112 stron). Przetłumaczona została rzetelnie, ale szkoda, że nie wydrukowano jej na kredowym papierze – kolory byłyby lepsze. No i przydałyby się polskojęzyczne screeny przy opisach interfejsu. **Gra spolszczona została kinowo** – przetłumaczono tylko napisy. Zrobiono to poprawnie, aczkolwiek rażą literówki (brakujące ogonki „włącznia" zamiast „włócznia", „magiazny" zamiast „magiczny" itp.) i inne babole natury redaktorskiej (np. potworek w postaci „góregór" czy jakoś tak – tylko z kontekstu da się wywnioskować, jakie słowo miało tam być, i nie ma ono nic wspólnego z górami).

Ciekawostkę znalazłem na planszy umiejętności – zdolność, która w oryginale nazywa się Accuracy (celność), nosi tu miano „Naciągnięcia początkowego", a jej opis nie ma żadnego związku z tym, jak ona naprawdę działa. W instrukcji jednak nazwa i opis są poprawne. Da się też wyłapać pewne niekonsekwencje w nazewnictwie – np. minerał, który w oryginale nazywał się Magnesite, raz tłumaczony jest jako Magnezyt, gdzie indziej zaś jako Magnezja. Z kolei gildia Magów (Society) raz nazywana jest Zgromadzeniem, raz Społeczeństwem (nietrafne dosłowne tłumaczenie).

Miejscami widać też efekty tego, że tłumacz gier często robi przekład nie wiedząc, jak konkretnie poszczególne napisy czy zwroty używane są w samej grze (np. opcje pozwalające edytować wygląd górnej i dolnej część twarzy bohatera nazywają się „twarz w górę" i „twarz w dół"). I jeszcze jedna uwaga – rozstrzały tekstu (spacje między wyrazami) w niektórych justowanych napisach są tak ogromne, że aż bolą.

Cóż, wyraźnie widać, że **polski wydawca nie poświęcił na przygotowanie polskiej wersji TW tyle czasu i pracy, ile gra wymagała** – większość wpadek można było wyeliminować porządnie testując grę. |CDA|

OCENA 6+

PODSUMOWANIE
- ⊕ patch poprawia NAPRAWDĘ wiele
- ⊕ tłumaczenie spełnia swoje zadanie
- ⊖ literówki i inne wpadki
- ⊖ niekonsekwencja w nazewnictwie
- ⊖ paskudne rozstrzały w niektórych miejscach

OCENA GRY: 8

- PRODUCENT: BETHESDA SOFTWORKS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 79,90 ZŁ
- WWW.ELDERSCROLLS.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA: 128 MB RAM , SM 2.0
- GATUNEK: RPG
- MULTIPLAYER: TAK

RECENZJE POLSKICH WERSJI GIER

AL | DROGIE, ALE WARTE TEGO

THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES

Drugi, a pierwszy pełnowartościowy dodatek do Obliviona to podróż do krainy Obłędu, którą będziemy ratować przed „dobrymi i prawymi" rycerzami, co to chcą ją zniszczyć. Brzmi może niezbyt odkrywczo, ale liczy się wykonanie.

OCENA 8

PODSUMOWANIE
- wersja angielska i polska do wyboru
- dobra polonizacja
- dość droga jak na dodatek

OCENA GRY: 8+

Wersja PL stoi (na szczęście!) na bardzo dobrym poziomie.

Pudełko nie jest wprawdzie tak wypchane po brzegi dobrami jak w przypadku podstawki, ale najważniejsze są i tak dwie płytki (poza nimi mamy tylko kartę rejestracji elektronicznej). Pierwsza zawiera trzy wersje językowe dodatku, druga – patcha PL przygotowanego przez Cenegę. **Całość instaluje się dokładnie tak jak podstawkę, tzn. najpierw wersję angielską, a następnie – jeśli mamy na to ochotę – spolszczenie.** Jak dla mnie, rozwiązanie idealne, bo nie wszystkie dodatki stworzone przez fanów chcą bezproblemowo działać z PL-ką, a z drugiej strony – jednym z większych smaczków Shivering Isles jest ich władca, a konkretnie używany przez niego język. Osoby słabiej znające angielski miały dotychczas duże problemy z docenieniem stopnia szaleństwa Sheogoratha, ale dzięki lokalizacji bariera ta znikła. W dodatku teksty (**spolszczenie jest kinowe**) są równie klimatyczne, co oryginalne.

Uwzględniając do tego bezproblemową integrację z poprzednim add-onem, otrzymujemy dodatek ze wszech miar godny polecenia. Tym bardziej że i polska cena, mimo że dość wygórowana – jak na kilkanaście godzin gry – jest akceptowalna. |CDA|

- PRODUCENT: REALITY PUMP
- DYSTRYBUTOR: TOPWARE
- CENA: 99 ZŁ
- WWW.TOPWARE.PL
- ZAWIERA: TWO WORLDS, TALIĘ 52 KART, DUŻY DWUSTRONNY PLAKAT/MAPĘ

EDYCJE KOLEKCJONERSKIE GIER

CORMAC | KRÓL JEST NAGI?

TWO WORLDS ROYAL EDITION

Kiedy się patrzy na kolekcjonerskie wydanie Two Worlds, można odnieść wrażenie, że polscy gracze powinni byli zostać potraktowani nieco lepiej. Limitowana edycja tej gry nie jest tak królewska jak sugeruje jej nazwa (Royal Edition).

Czym więc różni się specjalne Wydanie Królewskie od zwykłej wersji dla tłumów? Po pierwsze, całość zapakowana została w spore kartonowe pudło z gatunku tych, w jakich wydawano gry przed przejściem na zgrabniejsze DVD-boksy. Jeżeli ktoś lubi wystawiać pudła od gier w honorowym miejscu, powinien być zadowolony, choć z drugiej strony – na tle puszki ze Stalkerem czy księgi z Gothikiem 3 karton od Two Worlds nie zapiera tchu w piersiach.

W pudełku znajdziemy klasyczny DVD-boks z grą (z okładką utrzymaną w nieco innej kolorystyce niż w przypadku zwykłego wydania), **duży dwustronny plakat/mapę (55 x 75 cm) oraz talię kart**. Na plakacie znalazła się czarnowłosa panna, którą każdy zainteresowany Two Worlds widział już setki razy. Na odwrocie natomiast wydrukowano mapę. Papier jednak pozostawia sporo do życzenia – jest bardzo cienki i miękki. Jeżeli zamiast powiesić mapę na ścianę, chciałbyś co jakiś czas wyjmować ją i rozkładać, zniszczy się w trymiga – już po wyjęciu jej z pudełka zauważyłem pierwsze przetarcia na zgięciach. Wystarczyło ze trzy razy rozłożyć ją i złożyć, by na przecięciach zgięć pojawiły się malutkie dziurki.

Dużo fajniejszym dodatkiem jest talia 52 kart (klasyczne, nie jakaś karcianka) z motywami z Two Worlds, zapakowana w plastikowe pudełeczko. Karty są generalnie ładne, ale nie oszukujmy się – wykorzystane na nich grafiki do TW nie powalają i są nierówne (jedne ładne, jak czarnowłosa panna, inne z lekka paskudne).

Jak widać, **szczególnych powodów do zachwytu nad Royal Edition nie ma, ale... wydanie to kosztuje dokładnie tyle samo, co zwykła edycja gry**. Limitowane Two Worlds wyraźnie odstaje od tego, do czego przyzwyczaili nas inni wydawcy (przydałby się np. poradnik), ale jeśli chcesz kupić Dwa światy i znajdziesz Wydanie Królewskie, nie ma przecież wątpliwości, że lepiej mieć za tę samą cenę więcej niż mniej, prawda? |CDA|

- PRODUCENT: IN IMAGES
- DYSTRYBUTOR: PLAY
- CENA: 10 ZŁ
- WWW.PLAY.PL
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA: 64 MB, SM - BD
- GATUNEK: SKRADANKA
- MULTIPLAYER: NIE

EUGENIUSZ SIEKIERA | PATRZĘ I NIE WIERZĘ!

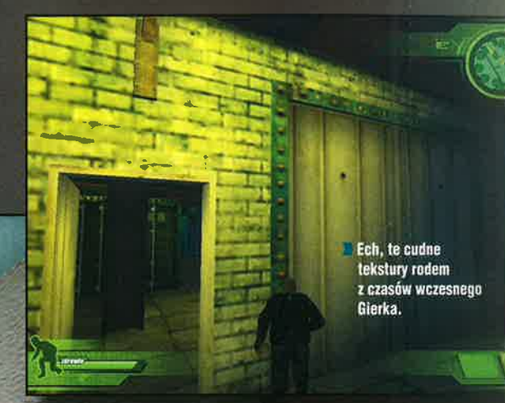
detektyw RUTKOWSKI IS BACK!

Inspiracje

Szare chmury posępnie wisiały nad osiedlem. Deszcz siekł okrutnie, ale to nie on sprawił, że ulice opustoszały. To strach. Strach przed dealerami. Kiedy rząd, policja i proboszcz miejscowej parafii zawiedli, zadzwonili po niego. Był ich ostatnią nadzieją. Ostatnim sprawiedliwym.

Masywna *ściana bloku nr 13 wyraźnie odznaczała się na tle ciemnego nieba. Tajemnicza, jasnowłosa postać (Geralt?) przemknęła za kiosk z warzywami pani Jadzi. Nagle zza winkla wyłonił się cel. Tępy wyraz twarzy, łańcuch rowerowy zawieszony u szyi i 4 magiczne paski Abibasa na szkarłatnym dresie. Tak, to bez wątpienia on. Stefan W., w lokalnym półświatku znany jako Bucefał. Dresiarz odwrócił się, by w następnej chwili paść na glebę po morderczym ciosie Detektywa R., późniejszego posła Samoobrony. Detektyw R. splunął na zasypany petami chodnik i ruszył dalej, nie przejmując się zwłokami. Wiedział, że i tak zaraz znikną. Taka to była dzielnica.*

Zaawansowana grafika usprawiedliwia wymagania sprzętowe.


Ech, te cudne tekstury rodem z czasów wczesnego Gierka.

Grunt to pomysł

To nie majaczenia wariata ani scenariusz kolejnego odcinka „W11". To scena żywcem wzięta z najnowszego produktu hurtowni PLAY, która doszła do – skądinąd słusznego – wniosku, że Polacy nie gęsi i swojego Fishera mieć powinni. No i mamy. Fisher na miarę naszych możliwości...

Detektyw R. po godzinach grywał w tytuł traktujący o jego własnych przygodach.

Pomysł na skradankę z Rutkowskim wydał mi się od samego początku równie egzotyczny, co wszystkie samochodówki z cudami polskiej motoryzacji w tle. Gdy zaś ujrzałem projekt pudełka przedstawiającego bohatera wystylizowanego na Jamesa Bonda z okładki From Russia with Love (inspiracje są oczywiste – patrz ramka z porównaniem okładki gry z PSP i Detektywa), powiedziałem sobie – muszę to zobaczyć na własne oczy. *[Na anglojęzycznej stronie Playa znalazłem zresztą tę grę pod tytułem 'Super Agent 008' – przyp. CormaC]* I było warto, choćby po to, by przekonać się, **jak wygląda najsłabsza skradanka świata.**

Bohater na miarę IV RP

Rozgrywka jest koszmarnie trywialna. W trakcie 10 krótkich misji wykonujemy rozmaite cele (włamania do komputerów, ratowanie zakładników czy likwidowanie dealerów), ale szybko odkrywamy, że każdy etap leci wedle tego samego schematu – znaleźć kilka istotnych miejsc w plątaninie korytarzy, zrobić, co trzeba, i biegiem do punktu ewakuacyjnego. Dodatkowo omijamy bądź likwidujemy (jeśli można) strażników. Ci też żadnym wyzwaniem nie są. Chodzą zawsze tymi samymi ścieżkami, a szczytem zainteresowania z ich strony jest obrócenie się na pięcie w stronę źródła hałasu. Z użytecznym kompasem do dyspozycji ukazującym pozycję wroga naprawdę trzeba się postarać, by przyłapano nas na gorącym uczynku (wtedy automatycznie misja jest przerywana).

Krwi mogą jedynie napsuć te etapy, w których z pomocą 2 innych drewnianych kołków robimy totalną rozwałkę i nie bawimy się w podchody, bowiem tylko wtedy można zginąć. Misje te są zgniłą wisienką na szczycie zjełczałego tortu. Głowę dam, że tak tragicznie zrealizowanych strzelanin nie zobaczymy jeszcze długo.

Rekordy

Ja tu ciągle o wadach, a przecież jest się czym pochwalić. Jest to również gra rekordów. Bije z całą pewnością dwa – **najkrótszej skradanki w dziejach** (z palcem w nosie da się to ukończyć w 2-3 godziny) **i najbrzydszej produkcji roku** (nic, co widzimy na ekranie, nie tłumaczy tak absurdalnych wymagań sprzętowych). Bonusowo dorzucam order Pinokia za najbardziej drewnianą animację ostatniego stulecia.

Za co więc ten plus przy ocenie? Za odwagę. Ja po wypuszczeniu takiego cudaka bałbym się wyjść na ulicę.

PS Czekamy na sequel, najlepiej z jakimś partyjnym kolegą detektywa R. Na początek może: Lepper kontratakuje? Mam nawet kilka pomysłów na misje. Jakby co – tanio sprzedam, pazerny nie jestem, góra dwa worki zboża i karnet na solarium. |CDA|

OCENA 1+

GRYWALNOŚĆ 1
VIDEO 1
AUDIO 1

PODSUMOWANIE
- robienie i wydawanie takich gier wymaga odwagi
- drętwa
- banalna i prymitywna
- brzydka
- idiotyczna z założenia

GATUNEK: RTS/SIM
PRODUCENT: BULLFROG PRODUCTIONS
PREMIERA: LIPIEC 1997

ENKI(NIA) | ZWIERZENIA Z PODZIEMIA

Dungeon Keeper

Locha w lochach gorzko szlocha, bo Rozpruwacz strzelił focha.

Tylko się nie posprajta od tego dmuchania...

Drogi pamiętniku!
Pomyślałam sobie, że opowiem ci o moim tacie. Nie, żebyś go nie znał. Każdy zna mojego tatę. Na pewno jednak nie wiesz, że ma wielbicieli na Powierzchni. Popatrz, miękkie toto i kluskowate, ale rozumu im nie brak. Kilku z nich, kryjących się pod mianem Bullfrog, którym z kolei przewodził niejaki Molyneux, wymyśliło aż dwie gry komputerowe, by pod przykrywką taniej rozrywki wychwalać jego Czarność.

Co to są te gry, pisałam wcześniej, pamiętasz? Kolejny wspaniały pomysł mojego ojca – Pana Podziemi Niech Go Ciemność Przeciw Światłu Prowadzi Amen. A tytuły gier tych... tfu, wróć! A tytuły tych gier brzmiały **Dungeon Keeper**.

Taki gracz, wyobraź sobie, mógł na ekranie monitora robić wszystko i zmagać się ze wszystkim tym, z czym tatko jako Najmroczniejszy Z Władców zmaga się każdego dnia w naszych lochach. Używając kursora w postaci dłoni mojego taty mógł zaznaczać odpowiednie powierzchnie do przekopania przez chochliki, budować różne pomieszczenia, rozmieszczać drzwi i pułapki oraz chwytać za kark lub klepnąć „z liścia" każdego stwora, któremu wydawało się, że może się bezkarnie opierniczać. W każdej chwili mogła przecież wpaść banda powierzchniackich bohaterów w poszukiwaniu złota (chyba raczej guza) i sala tortur zawsze musiała być gotowa i wysprzątana na taką ewentualność. Głupio byłoby przecież pośliznąć się na czyichś nadgniłych trzewiach i przez przypadek złamać niesionego delikwenta jeszcze przed przystąpieniem do przesłuchania, nie?

Oprócz sali tortur najważniejszym pomieszczeniem w lochu było jego centrum – Serce, którego należało bronić jak cnoty (ani mi się waż komentować...). Poza tym trzeba było również zainwestować w kilka innych pomieszczeń, aby loch mógł jako tako funkcjonować, a stwory miały co robić.

Ech... Naprawdę nie wiem, jak to się stało, że coś tak grubego, obleśnego, śmierdzącego i pierdzącego na potęgę mogło w ogóle powstać tu, w podziemiach. Tam na górze to rozumiem, ale tu? Bez bigosu, piwa, kanapy i telewizji? Wiesz, odechciało mi się jednak pisać o tych spasłych i cuchnących chodzących pierogach, ale przedstawię ci resztę naszej trzódki, którą Bullfrog postanowił zamieścić w tych swoich grach.

O chochlikach już wspomniałam – te małe wypierdki jako jedyne ze stworów robione były bezpośrednio przez gracza, by wykonywać najczarniejszą robotę – kopać, nosić złoto, kłaść posadzki itepe, ale, uważasz, podobnie jak reszty, nie można było ich bezpośrednio kontrolować – tylko wydawać im rozkazy. Poza chochlikami były jeszcze zwiadowcze świetliki, garnące się do bitki gobliny, dostojne smoki zastąpione w drugiej części przez niedorastające im do łusek salamandry, pracowite trolle, szkielety, czarnoksiężnicy wymyślający w bibliotekach zaklęcia i gryzący się (dosłownie!) nawzajem z wampirami. Tamże ogary piekieł, czarni rycerze, anioły mroku, jakieś elfki, włóczędzy, duchy, czarne damy i całe pęczki „nawróconych" przez nie na torturach powierzchniackich bohaterów oraz... **Pan Rogaty Rozpruwacz**.

Muszę ci wyznać, że kiedy tylko Go widzę, po całym ciele przechodzą mi ciarki. Od czubka rogów po koniuszki ogonów. On Jest Wspaniały!!! Och, uwielbiam Go pasjami. Jest iście diabelski. Czerwony, rogaty i zębaty jak żaden inny. I jego Sprężynowa Kosa... Mmmm, ciacho, jak się patrzy! Ech, i znów dziś nie zasnę...

Jeszcze trochę cię ponudzę, pamiętniku, ale obiecuję, że to już ostatni raz. Otóż posłuchaj. **Pierwszy Dungeon Keeper oraz dodatek do niego – Deeper Dungeons – wydane zostały w 1997 roku** ichniego kalendarza i jak na tamten czas wyróżniały się wieloma wcześniej niespotykanymi w grach elementami. Pominę możliwość wcielenia się w Najwspanialszego Tatę W Całym Podziemiu, ale warto wymienić w pełni trójwymiarowe odwzorowanie lochu wraz z możliwością obrotu i przybliżania kamery, a także zaklęcie pozwalające na spojrzenie na korytarze oczami dowolnego z przemierzających je stworów. Na widok takich bajerów powierzchniackim graczom wtedy wychodziły oczy z orbit.

Co prawda, same stwory były niczym więcej niż sprajtami (przeczytałam to słowo w jakimś piśmie i nie wiem, co znaczy, ale fajnie wygląda bez „p"), ale już w sikłelu (nawet nie pytaj...) – wydanym dwa lata później – wszystkie postacie były w pełni trójwymiarowe. Oprócz tego poprawiona została rozdzielczość, dodano nowe efekty oraz wspomaganie akceleratorów grafiki.

W obu grach celem było zagarnięcie przez siły Zła (To My!) podstawionych graczowi pod nos królestw i zamienienie ich w piekło na ziemi. Czyli po prostu poszerzenie naszych wpływów. Królestwa składały się z kilkunastu poziomów, którymi władali zapuszkowani w ciasne zbroje panowie i których ostatecznie za każdym razem należało z tych zbroi wycisnąć. Najlepiej przez nogawkę. Mówię ci, kupa śmiechu.

A wiesz, że miała powstać trzecia część? Niestety, mimo sukcesu wśród Powierzchniaków, gry ostatecznie nie zyskały uznania u mojego ojca, który w jednym z ataków złości rozniósł cały Bullfrog na cztery strony świata. To przez ten humor. Jak wiesz, mój tata nie ma za grosz poczucia humoru. Pamiętasz, jak ostatnio do lochu przypałętał się ten zagubiony rycerzyna? I jak chciał wziąć nogi za pas? No więc tatko wziął te jego nogi i mu wsadził za pas. Nawet mu mięsień nie drgnął...

Tja... No to pa. |CDA|

Grzeczne dziewczynki idą do nieba. Niegrzeczne idą, gdzie chcą.

DARMOWE, DOBRE? FREEWARE

GIER SZUKAJ W BONUS2/ MAŁE GRY NA DVD

Sir Torpeda | Uwaga na VIP-a!

Kącik freeware współtworzony jest przez serwis Victory Games: www.victorygames.com.pl

Zostańcie ochroniarzami, pilotami statku kosmicznego albo tancerzami... to wszystko jest możliwe, jeśli uruchomicie jedną z prezentowanych tutaj gier. Jeżeli uważacie, że warto coś opisać, dajcie znać pod krzysztof.tomicz@gmail.com. Warunek jest tylko jeden: musi być to gra darmowa.

BLACK SHADES

Gotowość zasłonięcia kogoś własnym ciałem przed nadlatującą kulą zawsze wydawała mi się bohaterska. Chyba dlatego, obserwując pracę ludzi ochraniających ważne osobistości, często myślałem: „Kurczę, też bym chciał to robić". Bardzo szybko jednak uświadomiłem sobie, że oberwanie kawałkiem pędzącego ołowiu w klatkę piersiową nie należy do rzeczy najprzyjemniejszych – wybrałem więc grę na komputerze i pisanie do prasy (choć tu też można zdrowo oberwać).

Black Shades pozwolił mi na urzeczywistnienie fantazji z dzieciństwa. **Miałem okazję wcielić się w rasowego ochroniarza. Że niby grafika prosta? To nie przeszkadza we wspaniałej zabawie.** Gdy nieprzyjaciół jest zbyt dużo, zawsze można wrzucić bullet time, czyli chwilowe spowolnienie czasu, umożliwiające wyeliminowanie niebezpieczeństwa.

Dużo broni (od noża, poprzez strzelbę aż po karabin snajperski) i zróżnicowane poziomy nie pozwalają oderwać się od komputera. Szczerze mówiąc... chyba zaraz znowu zagram. ;-)
http://cdaction.pl/?x=183

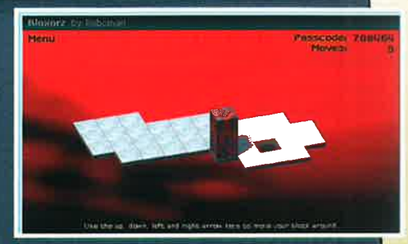
RED VALKYRIE

To po prostu latanie statkiem kosmicznym po planszy. Jednak wykonanie sprawia, że niejeden raz uruchomicie tę grę na komputerach.

Na początku wybieramy pojazd, którym będziemy się poruszali w dalszej rozgrywce. Do wyboru są trzy – jak zwykle jeden jest szybki, ale słaby, drugi wolny i pancerny, ostatni jest zaś wypośrodkowaniem cech poprzednich. Zaliczenie każdego poziomu następuje po dotarciu do określonego punktu na mapie. Jednak nie jest to takie proste, jakby się mogło wydawać. Pomiędzy misjami zaś rozbudowujemy statek o usprawnienia pozwalające szybciej i skuteczniej rozprawiać się z tymi, którzy zechcą stanąć nam na drodze. Polecam. Tym bardziej że całość okraszona jest bardzo ładną grafiką.
http://cdaction.pl/?x=184

BLOXORZ

Autorem tekstu jest czytelnik: Artur „Arthizo" Pukło



Bloxorz to prosta produkcja logiczna stworzona we flashu. Pomysł na rozgrywkę nie należy do skomplikowanych. Musimy przesuwać kamienny blok po planszy w taki sposób, by ten wpadł do dziury. Gdy uda nam się osiągnąć cel, przechodzimy do kolejnego poziomu. Zabawa ta jest jednak tylko pozornie łatwa. Kolejne levele naprawdę wymagają ruszenia mózgownicą i w dodatku pojawiają się wszelkie utrudnienia (zapadające się podłoże, przełączniki porozrzucane po planszy itp.), które zmuszają do jeszcze większego kombinowania.

Bloxorz wymiata – od dawna nie grałem w tak prosty i jednocześnie tak diabelnie grywalny tytuł! Trudno się od niego oderwać. Polecam każdemu – to znakomita produkcja logiczna dająca potencjalnemu graczowi niemałą dawkę frajdy!
http://cdaction.pl/?x=181

BREAKIN' BATTLE

Tekst pochodzi z serwisu VictoryGames.com. Jego autorem jest: Łukasz „Scorpion" Jura

Breakin' Battle pozwala graczowi spróbowania sił w break dance'ie. Po wskazaniu zawodnika (do wyboru dwie postacie) przechodzimy do wyznaczenia miejsca potyczki. Są to odpowiednio: sala gimnastyczna i parking.

Dalsza część gry to pojedynek, w którym prezentujemy umiejętności taneczne. Każdy uczestnik ma na swoją prezentację 3 rundy po 30 sekund. **Sterujemy wyłącznie za pomocą klawiatury, a pozycje układu choreograficznego wykonujemy wciskając klawisze w odpowiedniej kolejności.** Za wykonanie poprawnej sekwencji otrzymujemy punkty potrzebne do zwycięstwa. Grafika jest poprawna, a animacje zawodników płynne i wykonane całkiem realistycznie. Dźwięk, chociaż prosty, znakomicie współgra z tym, co dzieje się na ekranie.

Breakin' Battle jest solidną produkcją. Duży minus to tylko jeden tryb rozgrywki, który powinien być bardziej rozbudowany, oraz fakt, że przeciwnikiem na figury może być jedynie druga osoba siedząca przy komputerze.
http://cdaction.pl/?x=182

QN'IK | ZAGRAJ TO JESZCZE RAZ...

Platynowa Kolekcja

Reedycje

Do tej pory oryginalne gry LucasArts to był rarytas – pozwolić na nie mogli sobie tylko najzamożniejsi. Na szczęście teraz LEM wypuścił serię siedmiu znakomitych klasycznych tytułów.

Są one co prawda wydane raczej ubogo, ale grunt, że wśród nich znajduje się naprawdę wiele doskonałych gier, które ucieszą zwłaszcza miłośników przygodówek (oprócz opisanej poniżej także dwa tytuły z serii Monkey Island, klasyczny Sam & Max czy Full Throttle). Poza tym dziś w Reedycjach mamy także kultowego Deus Exa (po raz pierwszy po polsku!) oraz całkiem jeszcze świeży tytuł po obniżonej cenie – Company of Heroes.

Grim Fandango

- **Gatunek**: przygodowa
- **Rok wydania**: 1998
- **Seria**: LucasArts Classic
- **Cena**: 39,90 zł
- **Ocena w CDA**: 9
- **Średnia ocen w Sieci**: 93%

Pojawienie się serii LucasArts Classic to najlepsza nowina dla fanów przygodówek, którzy mają zaległości w klasyce. **Licząca sobie już niemal 10 lat Grim Fandango to bez wątpienia jedna z najlepszych i najzabawniejszych przygodówek w historii** ludzkości i po prostu nie można jej nie znać. Zaryzykowałbym nawet stwierdzenie, że dobrze by się przy niej bawili nawet hardkorowi miłośnicy FPS-ów. Oczywiście tylko pod warunkiem, że mają poczucie humoru (najlepiej czarnego) oraz... perfekcyjnie znają angielski.

Niestety wadą serii jest to, że pakowane do niej płyty to najprawdopodobniej niesprzedane zwroty, nietłoczone w Polsce. Nawet instrukcja jest dołączona (tylko w formie elektronicznej) na dodatkowym CD. Dystrybutor nie pokusił się także o przygotowanie patcha polonizującego, co nieco zawęża krąg odbiorców. Cóż, nie można mieć wszystkiego. Tak czy inaczej, jeśli nie mogłeś znaleźć lepszego bodźca do nauki angielskiego, poznanie przygód Manuela Calavery jest ze wszech miar warte poświęceń i wyrzeczeń. Arcydzieło!

Star Wars: Racer

- **Gatunek**: wyścigi
- **Rok wydania**: 1999
- **Seria**: LucasArts Classic
- **Cena**: 39,90 zł
- **Ocena w CDA**: 7
- **Średnia ocen w Sieci**: 74%

Może i pierwsza część nowej trylogii Gwiezdnych Wojen to najsłabszy film z całego cyklu, ale nie wpłynęło to na tę grę. **Star Wars: Racer to najszybsze wyścigi w historii pecetowych produkcji** (no, ja przynajmniej nie widziałem niczego bardziej dynamicznego). To, że osiąga się tu prędkości przekraczające 1000 km/h, nie jest jeszcze tak niezwykłe. Najważniejsze, że tu naprawdę je czuć!

Przemykanie między setkami przeszkód, przepychanki z wrogami, trafianie z zawrotną prędkością w maleńkie przesmyki, superprzyspieszenia – nie ma drugiej tak szalonej gry. Choć oprawa już się nieco zestarzała (kanciastość jest widoczna), płynność i iście galaktyczna grywalność pozostały zupełnie niezmienione. Mimo moich obaw, gra nie ma problemu z działaniem na Windows XP i współpracą z najnowszymi kartami graficznymi. Jeśli szukałeś zręcznościowych wyścigów, nie mogłeś lepiej trafić. Gra została wydana dość spartańsko – w DVD boksie są tylko dwie płyty – jedna z grą, druga z instrukcjami do wszystkich tytułów z serii. Szkoda tylko, że dystrybutor nie pokusił się o przetłumaczenie Racera, ale to akurat w tym przypadku w ogóle nie przeszkadza.

KONKURS

Wygraj 10 zestawów po 5 gier z Platynowej Kolekcji!

Aby wziąć udział w konkursie, odpowiedz na pytanie:

W jakim okresie toczy się akcja Company of Heroes: Kompanii braci?

A. Podczas drugiej wojny światowej.

B. Podczas wojen Napoleona.

C. W starożytności.

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.RE.X, gdzie X jest prawidłową odpowiedzią na pytanie (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (z VAT-em). Na zgłoszenia czekamy do 3 września 2007 r.

Fundatorem nagród jest firma CDPROJEKT

KOLEKCJA KLASYKI

Deus Ex Antologia

- **Gatunek**: akcja/RPG
- **Rok wydania**: 2000, 2003, 2005
- **Seria**: Kolekcja Klasyki
- **Cena**: 24,90 zł
- **Ocena w CDA**: 10 (Deus Ex), 8 (Deus Ex IW), 9 (PS)
- **Średnia ocen w Sieci**: 91%, 82%, 77%

Mówienie o antologii w przypadku Deus Exa wydaje się zabiegiem nieco na wyrost, ale można to dystrybutorowi wybaczyć. **Ciesząca się (zwłaszcza w naszej redakcji) prawdziwym kultem gra została bowiem po raz pierwszy wydana w Polsce w zlokalizowanej wersji.** Skąd jednak początkowa teza? Deus miał tylko jeden sequel, trzecia gra z zestawu, Project Snowblind, to produkcja w bardzo nieznaczny sposób nawiązująca do wielkiego poprzednika, opowiadająca inną historię i nastawiona przede wszystkim na akcję, nieroszcząca sobie pretensji do miana gry role-playing.

Tak czy inaczej 25 złotych za jeden z najjaśniejszych tytułów w historii pecetowych gier to grosze. A że Deus Ex to wciąż być może najbardziej niedoceniana pozycja na blaszakach, wydanie jej teraz w taniej serii i po polsku to znakomity pomysł. Dzięki temu jest nadzieja, że pozna ją dużo większa rzesza graczy.

Company of Heroes: Kompania braci

- **Gatunek**: strategia
- **Rok wydania**: 2006
- **Seria**: Platynowa Kolekcja
- **Cena**: 59,90 zł
- **Ocena w CDA**: 9+
- **Średnia ocen w Sieci**: 94,1%

Jeszcze nie tak dawno temu zachwycaliśmy się tą grą, rewolucjonizującą podejście do strategii, a tymczasem już można ją kupić za prawie połowę początkowej ceny... To miłe, tym bardziej że lada chwila spodziewać się możemy pojawienia się samodzielnego dodatku Opposing Fronts. Warto więc przed uruchomieniem go poznać wielkiego prekursora, który efektownością i filmowością akcji przewyższa dużą liczbę drugowojennych... FPS-ów.

Jak zwykle w Platynowej Kolekcji, Company of Heroes została wydana lepiej niż przy okazji premiery. Poza płytą i instrukcją dystrybutor dołączył jeszcze drukowany na dobrej jakości papierze (choć niestety czarno-biały) poradnik, opisujący przejście gry misja po misji. Nikt więc nie powinien mieć problemów z pokierowaniem wojsk od D-Day aż po „kocioł Falaise" w trybie single. Warto również namówić do zakupów kumpli, gdyż CoH jeszcze większych rumieńców nabiera w trybie multi. Krótko mówiąc: dla strategów pozycja obowiązkowa.

WCG
WORLD CYBER GAMES
City of Seattle

WCG 2007
WORLD CYBER GAMES

WIELKI FINAŁ POLSKI
1 WRZEŚNIA 2007
WARSZAWA, BLUE CITY

BLUE CITY

SPONSOR ŚWIATOWY
SAMSUNG

PATRONAT HONOROWY
Miasto Stołeczne Warszawa

SPONSORZY, PARTNERZY I PATRONI MEDIALNI
XBOX 360. EA D-Link CENEGA
EMPIK Multikino VOBIS DIGITAL GamesNet
onet.pl CHIP PLAYTON Marketing & More

Życie w Sieci

LAG NEWS

P2P (pay to play) – gry płatne

F2P (free to play) – gry bezpłatne

P2P 31 sierpnia do sprzedaży trafi pierwszy niesamodzielny dodatek do Guild Wars – Eye of the North. Możliwe, że będzie to ostatnie pudełkowe rozszerzenie „jedynki" – producent skupi teraz siły na tworzeniu drugiej części serii.

www.guildwars.com

P2P Koniec z Auto Assault! W sierpniu serwery gry zostaną zamknięte – wbrew nadziejom fanów twórcy gry, NetDevil, nie wykupili od NCSoftu praw do jej prowadzenia.

www.autoassault.com

P2P Do listy gier abonamentowych pozwalających na skorzystanie z darmowego (w tym przypadku 10-dniowego, obłożonego kilkoma ograniczeniami) trialu dołączył ostatnio Dreamlords szwedzkiego studia Lockpick – gra fantasy będąca hybrydą RPG i RTS (coś jak Spellforce w wersji online). Tym, co dodatkowo wyróżnia DL na tle innych gier jest fakt, że wszyscy gracze znajdują się w jednym świecie – nie ma rozbicia na podserwery.

www.dreamlords.com

F2P Europejscy gracze Silkroad Online wreszcie doczekali się poważnego rozszerzenia (i kolejnego serwera)! Dodatek Europe udostępniony został, tak jak i gra, całkiem za darmo. Wprowadza nową rasę (jeśli tak można o Europejczykach powiedzieć), wiele obszarów, postaci i przedmiotów (w tym... skrzydła) oraz modyfikuje niektóre aspekty rozgrywki (np. większe znaczenie ma mieć zabawę w grupie).

www.silkroadonline.net

F2P Po trwających ponad miesiąc zamkniętych beta-testach Sword of the New World oficjalnie wystartowało! Od 11 lipca każdy może rozpocząć eksplorację pięknego świata gry, będącego skrzyżowaniem krain fantasy z Europą i Ameryką czasu wielkich odkryć geograficznych (chętni mogą się również zdecydować na opłacanie „dobrowolnego" abonamentu). Problem może stanowić jedynie waga klienta – 3,65 GB...

www.swordofthenewworld.com

F2P Pirates of the Caribbean Online ma szansę odciągnąć młodszych fanów MMORPG-ów od „hitów" takich jak opisywane tu Tibia i Runescape. Niestety premiera gry została po raz kolejny przełożona – na jesień (z następną fazą betatestów ruszającą we wrześniu).

www.piratesonline.com

F2P Zamknięte beta-testy Fury ruszyły! Na oficjalnej stronie gry można zgłosić chęć wzięcia w nich udziału – potem pozostaje już tylko modlić się, byśmy znaleźli się w gronie wylosowanych szczęśliwców (na początek do testów zaproszono 20 tys. graczy, a kolejne upragnione maile rozsyłane są do następnych osób). Warto zaznaczyć, że na początku lipca CEO studia tworzącego grę stwierdził, iż jest ona kompletna już w 95%. Wygląda na to, że premiera „PvP MMO" zapowiedziana na trzeci kwartał br. nie ulegnie opóźnieniu.

www.unleashthefury.com

Witajcie! O gwałtownym wzroście liczby zachorowań na MMORPG w ostatnim czasie mówi się wiele. W Azeroth i innych online'owych światach giną bez wieści kolejne tysiące zbłąkanych graczy... Dobrowolnie oddają się Złu, poświęcając swe wycieńczone całonocnymi sesjami ciała, skalane pobytem wśród innych, podobnych im szaleńców dusze, i ostatnie, zarobione w wyniku sprzedaży własnych babć i pociotków pieniądze... Oto, dla kogo powstał ten dział! ;)

W każdym wydaniu, prócz garści najistotniejszych newsów związanych z tematem i krótkich opisów kilku gier, znajdziecie także artykuł poświęcony jednemu z ważniejszych elementów zagadnienia (bądź szerszy opis ciekawej gry). Dzisiaj o darmowych MMORPG-ach! ☐ MONKOFWAR

DARMOWE MMORPG

Nim zacznie się mówić o darmowych MMORPG-ach, należy koniecznie wspomnieć o ciekawej możliwości, z istnienia której nie wszyscy zdają sobie sprawę. Myślę tutaj o udostępnianych przez twórców właściwie każdego z abonamentowych MMORPG-ów trialach – darmowych kontach pozwalających na niezobowiązujące (z reguły nie trzeba nawet podawać numeru karty kredytowej) zapoznanie się z daną grą przez 7, 10, 14, 30 dni. Po upływie tego czasu możemy założyć kolejne konto tego typu (i bawić się od nowa) bądź zdecydować się na rozszerzenie go do wersji płatnej i kontynuowanie gry przy jego użyciu. Trzeba jednak dodać, że w niektórych przypadkach (jak choćby w WoW) konta trialowe obłożone są pewnymi restrykcjami (mniej swobodny handel, zamknięty dostęp do pewnych lokacji, ograniczony rozwój postaci itd.).

A co z grami w całości wolnymi od opłat? Cóż, ich podstawowa zaleta jest oczywista – umożliwiają zabawę online osobom, dla których comiesięczny „haracz" stanowi zbyt duży wydatek lub które nie dysponują kartą kredytową/kontem bankowym pozwalającym na odpowiedni przelew (karty pre-paid dostępne są w Polsce właściwie tylko w przypadku największych hitów: WoW, produktów NCSoftu czy LotRO). Ponadto dzięki nim można wygodnie sprawdzić, czy MMO to coś dla nas... Niektórzy z miejsca zakochują się w tym gatunku, zapominając o jakichkolwiek grach single'owych, inni zaś za Chiny Ludowe nie mogą pojąć fenomenu sieciowej zabawy i bezustannego rozwoju bohatera (bo, powiedzmy sobie szczerze, w ostateczności do tego właśnie sprowadza się cel prawie każdego MMORPG-a).

Choć mówimy o programach darmowych, właściwie w każdej grze F2P (free to play) występują dodatkowe płatne opcje (często na zasadzie „dobrowolnego abonamentu"), dające dostęp do rozmaitych bonusów – tymczasowego zwiększenia otrzymywanego doświadczenia, możliwości zakupu unikalnych przedmiotów, odblokowania zamkniętych dla zwykłych graczy lokacji, pierwszeństwa podczas logowania do gry itd. Całe szczęście, że twórcy na ogół dbają, by dysproporcje pomiędzy osobami grającymi za darmo a tymi mającymi konta Premium nie były dla tych pierwszych zbyt uciążliwe i nie psuły im zabawy (niestety, nie zawsze tak się dzieje – vide Dungeon Runners).

KNIGHT ONLINE

DUNGEON RUNNERS

FURY

Należy również dodać, że w niektórych przypadkach darmowe produkcje oferują „bezpłatnikom" gorszą jakość rozgrywki, np. przeciążone serwery (wiadomo, to, co darmowe – przyciąga) czy brak częstych aktualizacji. Warto być także przygotowanym na spotkanie graczy ciekawych inaczej (chamskie zachowanie, próby oszukiwania itd.) oraz na przesycenie społeczności poszczególnych gier ludźmi określonej narodowości (np. świat Knight Online aż roi się od Turków – nikt nie wie czemu). No ale starczy już tych narzekań! Za miesiąc przeczytacie o serwerach prywatnych, skieruję też waszą uwagę na produkcje lepsze niż dwaj przedstawiciele darmowych MMO po prawej.

Od redakcji: Jak wam się podoba ten kącik? Chcecie, by był kontynuowany? Dajcie znać. Piszcie też, co chcielibyście w nim widzieć. Mejle ślijcie pod adres: cdaction@cdaction.pl, a jako temat wiadomości wpiszcie: „Życie w Sieci".

Choć World of Warcraft bynajmniej nie należy do darmowych MMORPG, Blizzard pozwala na ściągnięcie klienta i darmowe granie przez 10 dni.

W co (nie) grać?

Choć opisywanie poszczególnych gier wolałbym rozpocząć od pozycji poważniejszych (i powiedzmy sobie szczerze, o niebo lepszych), na początek dwa potworki, których za nic w świecie nikomu nie polecam (ale fenomenu ich popularności nie można niestety przemilczeć). Obie gry są darmowe (z dobrowolnym abonamentem).

Tibia

Początkowo stanowiła jedynie niewielki projekt czterech niemieckich studentów informatyki, z czasem jednak zyskała ogromną rzeszę graczy. Już na starcie uderza niesamowicie topornie wykonaną grafiką 2D oraz brakiem dźwięku. Jeżeli nie uciekniemy z krzykiem i damy grze szansę, dostrzeżemy tu kilka pozytywów. Gdzie bowiem jak nie w Tibii czary rzucamy wpisując samodzielnie magiczne inkantacje? Albo handlujemy (po odstaniu swego w kolejce złożonej z żywych graczy) „rozmawiając" z kowalem za pomocą normalnego chata?

A gdy dodamy do tego całkiem spory, powiększający się wciąż świat (dzięki wyjątkowo mało szczegółowej grafice tworzenie nowych obszarów nie jest tak czasochłonne jak w innych grach), w teorii otrzymujemy coś w sam raz dla fanów prawdziwego RPG, dla których grafika to sprawa drugorzędna. A dlaczego tylko w teorii? Ano z powodu społeczności fanów gry (nie chciałem o tym mówić, jednak w przypadku pozycji takiej jak Tibia nie sposób tego pominąć). Naprawdę wielu graczy (choć naturalnie nie wszyscy, nie obrażać mi się!) nie ma bladego pojęcia, na czym polega role-playing (ich wypowiedzi w sklepie to „hi/sell/rat"), obca jest im jakakolwiek kultura osobista (czemu dają wyraz tak w grze, jak i na rozmaitych forach) i zdolność samodzielnego wyszukiwania informacji („e tam, po co mi jakieś FAQ-i i wyszukiwarki?!"). W moich oczach dyskwalifikuje to grę całkowicie... ale to naturalnie TYLKO moja opinia.

Runescape

To gra dostępna dwojako – jako samodzielny program lub za pomocą przeglądarki. Została stworzona dla Miniclipu, serwisu z grami flashowymi, i oferuje, ekhm, trójwymiar. Zapewniam jednak – gorzej wykonanej grafiki 3D ze świecą szukać (głowa NPC-a składająca się z trzech polygonów na krzyż to tutaj nic niezwykłego).

O grze można napisać właściwie to samo, co o Tibii – z kompletnie niezrozumiałych powodów jest bardzo popularna (w Runescape gra, jeśli wierzyć liczbom wyświetlanym na stronie głównej, kilkaset tysięcy osób naraz!), oferuje rzadko spotykane mechanizmy (np. by ugotować mięso – co czyni je tym samym „efektywniejszym" podczas spożycia – należy zdobyć drewno, krzemień i rozpalić w odpowiednim miejscu ognisko), spory, rozrastający się świat i... podobnie jak w przypadku Tibii – liczną społeczność. |CDA|

ODMIENNE STANY GRYWALNOŚCI

Jedyny plus, jaki przynosi organizowanie targów E3 w lipcu, to ożywienie branży w okresie, w którym zwykle wszyscy – a przede wszystkim developerzy i PR-owcy – byli na urlopach. Niestety jest to poruszenie raczej biznesowe, bo nowych gier wciąż jest mało. Prawdziwy wysyp zacznie się za miesiąc i będzie trwał do Bożego Narodzenia...

Radio Konsole FM

• E3, E3 i po E3 – i to właśnie po E3 miało miejsce najważniejsze wydarzenie branżowe tego roku. Jeszcze dzień przed targami Peter Moore, szef działu rozrywki w koncernie Microsoft, zachwalał nadchodzące tytuły na Xboxa 360, by kilka dni później przejść z Mikromiękkiego do Electronic Arts za ogromne pieniądze (tak duże, że aż nieprzyzwoicie o nich pisać, choć EA ujawniło je zobowiązane do tego przez wymogi giełdy papierów wartościowych). Moore znany był z tego, że tatuował sobie na ciele (przynajmniej henną...) różne informacje (tytuły gier, ceny konsol), by w ten sposób zaprezentować je na konferencjach prasowych. Teraz będzie musiał znaleźć miejsce na całe serie EA Sports (NBA Live 09, FIFA 09, NHL 09 itd.) oraz dodatki do The Sims 2. To rzeczywiście zasługuje na godne wynagrodzenie.

• Na samych targach E3 najwięcej uwagi przyciągnęła firma Sony, która jako jedyna zapowiedziała coś naprawdę ciekawego i nieoczekiwanego – nową wersję konsoli PSP (cieńsza, lżejsza, z możliwością wyświetlania obrazu na telewizorze) oraz obniżkę cen PS3 (na razie w USA; jak będzie w Europie, dowiemy się najprawdopodobniej w Lipsku). Nintendo zaprezentowało Zappera, specjalny uchwyt na kontroler Wii, który ułatwia grę w strzelanki, oraz nową platformówkę Super Mario Galaxy, która jest już bliska ukończenia. Microsoft chwalił się tylko wysoką sprzedażą konsol i nadchodzącymi tytułami – a jest czym, bo przed Gwiazdką posiadacze tej platformy będą mogli zagrać m.in. w GTA IV, Halo 3 i Mass Effect.

Warto zagrać

Platforma: X360, PS3
Dystrybutor: Cenega
Cena: 259 zł

>>> Podrażnione oczy? Użyj kropli Vizion!

The Darkness

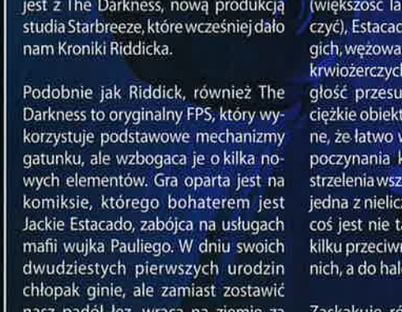
Nie wiem, co jest takiego w Skandynawii (mróz, długie noce?), że mieszkańcy tego kraju mają tendencję do tworzenia tak mrocznych dzieł. Filmy Bergmana, diabły z Entombed, Max Payne studia Remedy – wszystko to przepełnione jest ciemnością, często melancholią lub smutkiem. Podobnie jest z The Darkness, nową produkcją studia Starbreeze, które wcześniej dało nam Kroniki Riddicka.

Podobnie jak Riddick, również The Darkness to oryginalny FPS, który wykorzystuje podstawowe mechanizmy gatunku, ale wzbogaca je o kilka nowych elementów. Gra oparta jest na komiksie, którego bohaterem jest Jackie Estacado, zabójca na usługach mafii wujka Pauliego. W dniu swoich dwudziestych pierwszych urodzin chłopak ginie, ale zamiast zostawić nasz padół łez, wraca na ziemię za sprawą magicznej istoty, czegoś na kształt demona, który wskrzesza Jackiego i daje mu moce ciemności. Od tej pory, jeśli tylko wokół nie ma światła (większość lamp można w grze zniszczyć), Estacado potrafi korzystać z długich, wężowatych macek, przywoływać krwiożerczych pomocników, na odległość przesuwać różne, nawet dość ciężkie obiekty. Moce te są na tyle ważne, że łatwo wyrobić sobie nawyk rozpoczynania każdej sekwencji od odstrzelenia wszystkich źródeł światła – i to jedna z nielicznych wad gry, bo chyba coś jest nie tak, kiedy otoczony przez kilku przeciwników gracz nie strzela do nich, a do halogenów.

Zaskakuje również kilka bardzo nie next-genowych rozwiązań, np. skrypty opisujące dialogi, które nie uwzględniają faktu, że pewna czynność została wykonana wcześniej (napotkane postacie radzą ci coś zrobić, mimo że widać, że już to wykonałeś), czy ograniczona interakcja z otoczeniem (strzelanie w gaśnice przeciwpożarowe nie daje żadnej reakcji!). W ogólnym rozrachunku są to jednak tylko drobiazgi, które The Darkness umiejętnie nadrabia świetnym klimatem. Niemal cała gra utrzymana jest w mroku, scenariusz oddaje złożoność komiksowej historii, melancholijna muzyka wciąga, a monologi głównego bohatera „grane" przez Mike'a Pattona z zespołu Faith No More sprawiają, że łatwo uwierzyć, iż Jackie to właśnie ty. Gra mocno kojarzy się z Maxem Payne'em (tym pierwszym), a jeśli chodzi o atmosferę – obie są bliźniaczo podobne. A to oczywiście zaliczyć należy po stronie plusów.

Już wkrótce czeka nas wiele innych FPS-ów – od BioShocka, przez Medal of Honor: Airborne aż po BlackSite: Area 51 i Halo 3 – dlatego w The Darkness warto zagrać właśnie teraz. To ciekawa, bardzo klimatyczna gra.

>>> Dobra, wstawaj. Wiem, że udajesz.



>>> Spragniony człowiek zrobi wszystko, aby dostać się do automatu z colą.

Chcemy to na PC!

Army of Two

Nowy shooter studia DICE, czyli twórców serii Battlefield, który pozwala na swobodne prowadzenie działań wojennych... dwójce najemników rzucanych co misję w inny punkt zapalny globu. Zachwyca grafiką, interakcją z otoczeniem, zręcznościową grywalnością, dobrze sprawdzi się na pewno w trybie co-op. Konsolowcy mają dostać grę już w listopadzie, a my? A my na razie możemy tylko oblizać się ze smakiem. Buuu...

Inne, nowe...

Platforma: PSP
Dystrybutor: CD Projekt
Cena: 179,00 zł

CRAZY TAXI: FARE WARS

Znana „taksówkowa" samochodówka wreszcie doczekała się wersji na przenośną konsolę Sony. Zawiera trasy (a dokładniej miasta) z Crazy Taxi i Crazy Taxi 2, poszerzony zbiór minigierek oraz nowe tryby do gry w sieci. A przede wszystkim – wciąż jest maksymalnie grywalna!

Platforma: PSP
Dystrybutor: Midway/EA
Cena: 179,00 zł

HOT BRAIN

Świetny tytuł dla tych, którzy potrzebują udowodnić bliskim, że gry kształcą. Hot Brain to najnowszy z popularnych obecnie, szczególnie na konsolach przenośnych, trenerów inteligencji. Ma całkiem sympatyczny zestaw zagadek z różnych kategorii – od językowych po matematyczne.

KOMÓRKA MOBILNEGO GRACZA

Gry testowane były na telefonie Nokia N-Gage

A nie mówił? Mówił. No i wrócił – Terminator tym razem przeteleportował się na nasze komórki. A wraz z nim...

Cóż, czegoś takiego jeszcze w naszym kąciku nie widzieliśmy. Jednak – jako że tego typu pozycje są zjawiskiem w grach na komórki dość powszechnym – pozwoliłem sobie zamieścić jedną taką recenzję. No nic – czytajcie i oceńcie sami.

Terminator

Jeśli ściągasz coś o takiej nazwie, nie masz złudzeń, że będzie to miła i sympatyczna gra logiczna ze znikającymi kolorowymi bąblami. I słusznie, gdyż jedynym celem w Terminatorze jest parcie przed siebie i strzelanie do wszystkiego, co się rusza. A że przy okazji czasem trzeba znaleźć jakąś kartę czy urządzenie do „hackowania" (po użyciu którego trzeba się wykazać niesamowitą zdolnością zapamiętania paru cyfr), to już tylko takie mało znaczące przerywniki, by nie było monotonnie.

Na nudę jednak nie ma co narzekać, czasem jedynie w zabawę może się wdać frustracja spowodowana brakiem amunicji i niemożnością uniknięcia pocisków. Strzelanina trwa, aż ktoś padnie – na szczęście w 95% przypadków są to przeciwnicy. A jeśli się coś nie uda, nic straconego – krótka minigierka i już wracasz do akcji. Czy warto? Jeśli nie dzwoniłeś w tym miesiącu za dużo...

DZIAŁA NA:

NOKIA: 3510i, 6810i, 3530, 3100, 6610i, 6100, 6610, 3200, 7250i, 3120, 7210, 6800, 6820/6820i, 2650/2651, 7250, 3300, 5100, 6220, 7200, 6810, 6200, 3205, 3108, 6108, 6225, 3125, 6585, 3105, 3220, 6230, 6020, 5140, 7260, 6021, 5140i, 6822, 6235i, 6030, 6235, 6170, 7270, 6101, 6255, 6102, 6060, 3152, 3155, 3155i, 6152, 6155, 6155i, 6103, 6230i, 6800, 6801, 7650, 3650, N-GAGE, N-GAGE QD, 3660, 3620, 3600, 6600, 6260, 7610, 6630, 6670, 3230, 6680, 6682, 6681, 6620, N61, N70

MOTOROLA: E398/E398B, V220, V180/V186/V188, V500/V505/V525, V300, V600, V551/V547/V555/V330, V3/V1150, V980, V980M, V80, V600i, V400

SIEMENS: CX65/CX66/CXT65/CXV65, CX70/CXT70/CXV70, S65/S66, M65 (M66), SP65, M75, CX75, SK65, CX70 (EMOTY)

SONY ERICSSON: K300i, K300/K300A, K300C, J300, J300i, J300C, J300A, K508i, K508i, F500i, K500/F500, K508C, F500, K506C, Z500, Z500A, K700i, K700, K700C, Z1010, V800

Werdykt: średniak
Cena: 9 zł + VAT
Chcesz ściągnąć? Wyślij SMS o treści AA99.053379 pod numer 7965.

Podryw

Kiedyś takie gry pojawiały się również na PC – podrywanie kupy pikseli było wyśmiewane przez wszystkich, ale jednocześnie dość popularne. To zresztą fenomen – każdy chętnie sprawdzał własne możliwości „podrywu", choć przy kumplach oczywiście twierdził, że „to dla gówniarzy, którzy nie mają dziewczyny". Fakty są jednak takie, że tego typu gier chyba nikt nie traktuje poważnie. Prawda?

Trudno na serio podchodzić do czegoś w rodzaju przygodówki, która najpewniej została napisana przez faceta wiedzącego o kobietach tyle, co reszta płci brzydkiej. Czyli: że mają piersi. Psychologicznej głębi nie ma się co spodziewać – zamiast tego zyskujesz rozrywkę na 10 minut. Zabawa polega na tym, by dokonać kilku wyborów, które spowodują, że twoja randka zakończy się w łóżku. Bzdura i idiotyzm, ale zagrać można – choćby po to, by się pośmiać z naiwności scenarzysty („lubię zbierać muszelki" to mój ulubiony tekst-podryw). Uwaga: gra zawiera lekkie treści erotyczne.

DZIAŁA NA:

NOKIA: 3510i, 6810i, 3530, 3100, 6610i, 6100, 6610, 3200, 7250i, 3120, 7210, 6800, 6820/6820i, 2650/2651, 7250, 3300, 5100, 6220, 7200, 6810, 6200, 3205, 3108, 6108, 6225, 3125, 6585, 3105, 3220, 6230, 6020, 5140, 7260, 6021, 5140i, 6822, 6235i, 6030, 6235, 6170, 7270, 6101, 6255, 6102, 6060, 3152, 3155, 3155i, 6152, 6155, 6155i, 6103, 6230i, 6800, 6801, 7650, 3650, N-GAGE, N-GAGE QD, 3660, 3620, 3600, 6600, 6260, 7610, 6630, 6670, 3230, 6680, 6682, 6681, 6620

MOTOROLA: E398/E398B, V220, V180/V186/V188, V500/V505/V525, V300, V600, V551/V547/V555/V330, V3/V1150, V980, V980M, V80, V600i, V400

SIEMENS: CX65/CX66/CXT65/CXV65, CX70/CXT70/CXV70, S65/S66, M65 (M66), SP65, M75, CX75, SK65, CX70 (EMOTY)

SONY ERICSSON: K300i, K300/K300A, K300C, J300, J300i, J300C, J300A, K508i, K508i, F500i, K500/F500, K508C, F500, K506C, Z500, Z500A, K700i, K700, K700C, Z1010, V800

Werdykt: ciekawostka
Cena: 2 zł + VAT
Chcesz ściągnąć? Wyślij SMS o treści AA99.049924 pod numer 7270.

W GRĘ WCHODZI MLEKO

GDY W GRĘ WCHODZI ZDROWIE TWOJEGO DZIECKA, PAMIĘTAJ O MLEKU. WYPICIE 4 SZKLANEK MLEKA DZIENNIE WZMOCNI KOŚCI TWOJEGO DZIECKA, KTÓRE PRZECIEŻ CAŁY CZAS ROSNĄ. POZWÓL SWOJEMU DZIECKU PRAWIDŁOWO SIĘ ROZWIJAĆ I WYGRYWAĆ KAŻDEGO DNIA – NIE ZAPOMNIJ O MLEKU W SIATCE ZAKUPÓW. MLEKO W SIATCE I WSZYSTKO GRA!

„PIJ MLEKO – BĘDZIESZ WIELKI"!

PIJ MLEKO!

będziesz Wielki

WIELKIE GWIAZDY POLSKIEJ SIATKÓWKI PIJĄ MLEKO - OD DZIECKA

MARKETING DLA PRZYSZŁOŚCI

...BO POWAGA ZABIJA POWOLI
Joe Monster.org
INSTYTUT ROZRYWKI INTERNETOWEJ

Cześć!

Witamy w wakacyjnym Na Luzie. Jeśli nie macie w tym czasie do roboty nic lepszego niż czytanie tej rubryki – bawcie się dobrze.

IV RP

* Projekt IV RP jest rozwiązaniem kompleksowym. Mamy: kompleks Napoleona, kompleks Piotrusia Pana, kompleks niższości, nasze kompleksy narodowe oraz kilka nowych, które zostaną właściwie nazwane w V RP.
* Ukazała się książka o księżach agentach – podobno sensacja. Dla mnie to nic nowego – już w Biblii znalazłem coś na 3 apostołów: św. Mateusz kolaborował z Rzymianami, św. Piotr się wyparł, a Judasz był kontaktem operacyjnym Sanhedrynu i to wynagradzanym za współpracę.
* Ojciec Rydzyk powiedział – „Nie nazywajmy szamba perfumerią" – Boże, to najbardziej dosadna krytyka rządzącej koalicji, jaką słyszałem.
* Podobno Jerry Springer po obejrzeniu debaty politycznej w naszej telewizji przez 15 minut kompletnie nic nie mówił. Potem zszokowany wybełkotał tylko „szacun, wielki szacun", a następnie dodał – „chyba już czas iść na emeryturę".
* Przygotowania do Euro ruszą pełną parą. Oczywiście jak tylko IPN zlustruje wszystkich zaangażowanych w projekt, a budowlańcy wrócą z Norwegii.
* Skrzypek jako prezes NBP jest uosobieniem niezależności. Niezależnie, co mu każą, on to zrobi.
* W ramach realizacji rządowego programu „tanie państwo" Sejm głosował nad nowymi ustawami. Wynik głosowania: ta nie, ta nie, ta nie...
* Najnowsze badania IPN dowiodły, że pewien znany polski aktor o imieniu Gustaw to ubek o pseudonimie „Holo".
* MediaMarkt odmówił sprzedaży sprzętu elektronicznego dla kancelarii Sejmu.
* Polskie prawo jest jak płot – żmija zawsze się prześliźnie, tygrys zawsze przeskoczy, ale bydło przynajmniej nie włazi, gdzie nie powinno.
* Rząd rozpoczął walkę z akcesoriami sygnowanymi znaczkiem liścia marihuany. Następnym krokiem będzie zakaz publikacji w Polsce flagi kanadyjskiej.
* IPN protestuje przeciwko opcji „Wyczyść historię" w przeglądarkach WWW.

Myśli dziwne

* Ech, piękne jest życie na Cyprze! Założyłem zegarek, ciemne okulary, plecak... i chodu ze sklepu, póki nie zauważyli!
* Rok 2018. Rząd irlandzki przyjął wniosek mniejszości, aby w niektórych szkołach obok języka polskiego językami wykładowymi były angielski i irlandzki.
* Ogłoszenie: „Zaginął pies rasy wodołaz. Cechy szczególne – podpalany z białą łatką na piersi, akwalung pomarańczowy"...
* Pamiętaj! Podnosząc rękę na dziecko, zostawiasz nieosłoniętą pachwinę.
* Policja zatrzymała bijące się kaloryfery. Uczestnicy bójki naparzali się po żebrach.
* Oto zakończył się ślub drobniczek jednodniówek. Szczęśliwe ryby udają się teraz na minutę miodową.
* Narzeczeństwo – powolny proces wpadania mężczyzny w delikatne kobiece łapy.
* Sklerozy nie można wyleczyć, ale można o niej zapomnieć.
* Myślałem, że najbardziej przesrane ma ptak z lękiem wysokości, ale gorzej ma chyba jeszcze ryba, co się boi wody...
* Chcesz, to wytłumaczę ci to na palcach. Widzisz środkowy?!
* Mamy konia i kaczki. Uprawiamy buraki i ziemniaki. Można powiedzieć, że nasze gospodarstwo to taka mała Polska.
* Podejrzewano Wenus z Milo o wiele kradzieży, jednak nigdy nie udało się jej złapać za rękę.
* Niekiedy kobieta traktuje faceta jak budzik. Najpierw go nakręci, ale skończyć nie da.
* Jeśli zabłądzisz w tajdze, krzycz głośno! Dzięki temu nie dasz wyginąć ussuryjskim tygrysom, których zostało tylko 29 na świecie...
* – Halo, Towarzystwo Opieki nad Zwierzętami?
– Tak. I kto cię, baranie, skrzywdził?
* Chipsy – umiejętność sprzedania jednego kartofla w cenie kilograma.
* Jeśli ktoś nada ci tytuł największego lenia na świecie, nigdy nie świętuj z tego powodu. Możesz z łatwością stracić tytuł.
* W trakcie pościgu za bandytą, posterunkowy Kulpiak oddał trzy strzały w powietrze. Nie trafił...
* Wspomina małżeństwo dróżników: – A pamiętasz, kochana, jak dałaś mi szlaban na dwa tygodnie po kolei?
* Idzie i, widzi!..„Ten to stanie na głowie, żeby zamanifestować indywidualność", pomyślało i.
* Bądź tak bogaty, by następny mąż wdowy po tobie nie musiał do końca życia pracować.
* Freud spróbował w swoim życiu wszystkiego. To, co mu się nie spodobało, zakwalifikował jako zboczenie.
* – Ma pan alibi?
– Mam, może być gotówką?
* Doktorze, czy to normalne, że prawą głowę mam większą od lewej?
* Pieniądze przychodzą dzięki krwi i potowi: krwi wrogów i potowi podwładnych.
* W Oslo autobus z wycieczką ekologów uderzył w fabrykę chemiczną. To największa katastrofa ekologiczna w Norwegii od 10 lat.
* Na świecie jest wiele rzeczy zagadkowych i niezrozumiałych – im dłużej zajmuję się boksem, tym więcej jest dla mnie zagadek i tajemnic.
* Teraz już jestem pewien: Raj – to miejsce, gdzie nie ma budzików, kierowników i... poniedziałków.
* Piłkarze jedzą tylko kurczaki z rożnego.
* Właściciel tartaku się dziwi: – Robotników coraz więcej, a ciągle mało rąk do pracy...
* Gołąbek pokoju też potrafi nasrać na kapelusz.
* Założyłem sobie konto. Niestety nie wiem, jak je zdjąć...
* To jest nieuczciwe! Podłe! Żona mojego najlepszego przyjaciela zaczęła mnie zdradzać z jakimś przypadkowym fagasem!
* Kobietę znacznie łatwiej rozebrać wbrew jej woli, niż ubrać zgodnie z jej życzeniem.
* Dawno, dawno temu, kiedy komputery były duże, a programy małe...

Polski

Sunnysoft InterWrite Pro
Lokalizacja dla P350/P550

Po włączeniu urządzenia zobaczycie niżej przedstawione okno. (Obr. 1).

1. Wybierzcie język (czeski, polski, węgierski) w przypadku, że niechcecie urządzenie lokalizować wybierzcie język angielski. (Obr. 1).
2. Językowe wsparcie (instrukcja) Sunnysoft sie nainstaluje do waszego urządzenia.
3. Klepnieciem w prawym górnym rogu na OK, wasze urządzenie sie restartuje (Obr. 3)
4. Po obnowieniu (restartowaniu) wasze urządzenie sie zglosi w wybranym jezyku.

Strata lub poszkodzenie danych

W przypadku straty danych lub poszkodzeniu informacji, zastosujcie przylozone CD.

Wlozyć CD do mechaniki CD ROM i poczekać na samospuszczenie.

Instrukcje postepu instalacji znajdziecie na CD.

W przypadku koplikacji z jezykowym wsparciem (instrukcja) Sunnysoft, kontaktować wsparcie dla software:

(Česká republika)

Pytania bez odpowiedzi

Czyli co męczy naszych internautów. Może ktoś zna odpowiedź na któreś z pytań?

– Czy kiedy kura znosi jajko, to ją boli?
– Dlaczego, kiedy dwóch facetów rozmawia przy samochodzie, to kopią w opony?
– Czy da się kichać z otwartymi oczyma?
– Odpowiedź to 42, ale jakie jest pytanie?
– Dlaczego Tarzan nie miał brody?
– Koty mruczą dobrowolnie czy to taki odruch?
– Dziś na dworze było 0 stopni C, jutro będzie 2 razy chłodniej. Ile stopni będzie jutro?
– Czy pszczoła się dziwi, że nie może wylecieć, kiedy się ją nakryje szklanką?
– Jakiej płci jest wokalista Tokio Hotel?
– Dlaczego kobiety nie mogą umalować oczu z zamkniętymi ustami?
– Dlaczego nie ma takich tytułów w gazetach: „Wróżka wygrała w Totka"?
– Co w tekście piosenki „Kukułeczka kuka" znaczy ten fragment tekstu: „Oj łodi łodirididina łodirididina uha"?
– Kto jest ojcem dziecka Anety K.?
– Kosmonauta na stacji orbitalnej zapala zapałkę. W którą stronę skieruje się płomień?
– Czy ryby, gdy bardzo szybko pływają, to się pocą?
– Gdyby podczas skoku np. Adama Małysza wszyscy kibice zebrani pod skocznią zaczęli dmuchać w kierunku skoczni, to czy miałoby to jakiś wpływ na zmianę siły wiatru? Chodzi mi tu o to, czy dałoby to dodatkową siłę nośną skoczkowi przed lądowaniem i wydłużyłoby dzięki temu skok?
– A czy można skoczyć z krawężnika na BANDZI?
– A jak mucha siada na suficie, to wykonuje półbeczkę czy półpętlę?
– Załóżmy, że podchodzę do lustra trzymając małe lusterko w ręce. W małym lusterku odbijam się ja patrząca przez lustro itd., itd. Czy ktoś może mi powiedzieć, ile takich odbić jest?
– Czy ryby piją wodę i czy mogą się utopić?
– Jak nazywała się Mama Muminka, zanim urodziła Muminka?
– Jeżeli krowa mówi „muu", to czy mucha mówi „krooo"?

* – Jaka jest różnica między sumieniem a pęcherzem moczowym?
– Z sumieniem idzie się dogadać.
* Mąż wraca z delegacji i od razu do szafy. Otwiera... a tu nie ma z kim się napić.
* Moja praca jest bardzo odpowiedzialna, gorzej ze mną...
* Nie pytaj, komu dzwoni budzik, on dzwoni tobie!
* Microsoft rozpoczął sprzedaż powierzchni reklamowej na bluescreenach.
* Wymyślono snookera dla dałtonistów. Bile zamiast kolorem różnią się kształtem.
* Wyróżniamy następujące rudy: żelaza, miedzi, cynku, platyny i Rudy 102...
* Kupiłem sobie wczoraj książkę o grawitacji. Wprost nie mogę się od niej oderwać.
* Życie jest jak kanapka z g*wnem. Co gorsza, w kiepskie dni nie ma nawet chleba.
* Mężczyźni są jak kwiaty. Trudno ich spotkać bez kielicha...
* Nie ma to jak dwie godzinki porannego joggingu – powiedział maharadża ocierając pot z czoła i jeszcze wygodniej rozsiadł się w lektyce.
* Aby w dżungli dowiedzieć się, który owoc jest jadalny, a który nie, należy chodzić we dwoje.
* Waligóra rzucił szkołę. Ponad dwieście osób jest rannych.
* Albert Einstein, tworząc Teorię Względności zapomniał o względności teorii...
* – Jak się nazywa roślina przechwalająca się swoją religijnością?
– Bógszpan...
* Na miejscu przestępstwa znaleziono karabin optyczny. Prawie każda jego część przyznała się do bytności tamże w celu popełnienia zbrodni. Jedynie celownik twierdził, że był przypadkiem.
* Z metafizyki. Definicja nieczystej siły – jest to iloczyn nieczystej masy i nieczystego przyśpieszenia.
* W moim mieście otwarto restaurację o nazwie „DEJA VU". Zaciekawiony poszedłem tam i zamówiłem to co ostatnio.
* Jeśli laska ma króciutką spódniczkę, to facetowi powiewa, czy jej torebka pasuje do butów.
* Ilu i kogo potrzeba, żeby zmienić spaloną ciężarówkę?
* Dlaczego „Czerwone Gitary"? Bo struny były za ostre...
* Jan Nowak i Jan Kowalski zmierzyli się dzisiaj w finale Mistrzostw Polski w Niejednoznaczności. Wygrał Jan.
* Jeszcze jedną noc prześpię i będzie wypłata, później dwie nie prześpię i będzie po wypłacie!

Z czego śmieją się Rosjanie?

W Stanach Zjednoczonych znów wzrosło bezrobocie – donosi z Nowego Jorku nasz były korespondent.

Dzwonek do drzwi. Gość otwiera, a tam kurier:
– Ja od Pietrowa. Pan Sidorow?
– Tak.
– Weźcie i podpiszcie.
– Co mam wziąć?
– Po mordzie (PLASK!!!).
– ...Aaaauuuuu!
– A teraz podpiszcie.

Spotyka Yeti potwora z Loch Ness i komentuje:
– Wasia, tyś zdrowo z tymi sterydami przesadził...

Gliniarz z drogówki po dokonaniu zatrzymania:
– Panie, jakże to tak? Przekraczać dwukrotnie dozwoloną prędkość?! Ja rozumiem – mercedesem, ale tramwajem?!

Stirlitz wszedł do baru. Siedzący tam ludzie mieli na koszulkach znaki :;!@+=-)(*&%.,?/"]}{[
Stirlitz uczył się interpunkcji. Bez trudu rozpoznał, gdzie siedzi łącznik.

Mąż do żony:
– Ty znasz się może na hipnozie?
– Skądże.
– To jakim cudem ja się z tobą ożeniłem?

Drogówka ogłasza promocję: zbierz sto banknotów storublowych, a zwrócimy twoje prawo jazdy.

Wynajmę mieszkanie dwóm młodym dziewczynom. Trzem – nie, lata już nie te.

– Dlaczego Chińczycy jedzą pałeczkami?
– Mieli łyżki, ale tak je obgryźli...

Autentyki

Siedzę przy komputerze i gonię kota z łóżka, bo uwala mi się na świeżo wyprasowanej bluzce. Dzwoni telefon, otwieram klapkę, zapominam że rozmowę odbieram otwarciem klapki i z mych ust korali pada:
– Dziadygo jeden, wynocha z mojego łóżka! ...Tak, słucham?
Na linii jeden z moich podatników:
– Yyyy... eee... Dzień dobry... Wie pani, kiedyś nawet myślałem, żeby zaprosić panią na kawę, ale jeśli ma mnie pani tak pożegnać, to chyba się nie odważę...
Jak się zaczęłam tłumaczyć, w końcu nie dowiedziałam się, co chciał.

***

Siedzimy sobie na piwku, rozmowa, kompletnie nie wiedzieć czemu zeszła na Teletubisie. No i stało się najgorsze, zapomnieliśmy, jak się nazywa czwarty Teletubiś, próbujemy połączyć się z Internetem i świętym Guglem za pomocą komórek (telefonów, nie mózgowych), ale to nic nie daje. Dzwonię więc do przyjaciółki. Masakrycznie zaspany głos mówi:
– Haalo?
– Aa szsześ, mosze ty wiesz, jak się nasywa szszwarty Teletubiś?
Głos wciąż zaspany, ale pewny:
– Lala, Poe, Twinky-Winky...
<cisza>
<cisza>
<cisza>
Głos bynajmniej niezaspany:
– ...Ja pi**dolę, wiesz, która jest godzina?!!!
<trzask słuchawki>
No przecież, że wiedziałem: 2.40. Ale nie w tej sprawie przecież dzwoniłem. Te baby są naprawdę dziwne. Aha. Czwarty nazywa się Dipsy, czego dowiedzieliśmy się od innego przebudzonego rozmówcy... Dowiedzieliśmy się też dodatkowo gdzie nas ma i nieco o swoich matkach.

***

Mój brat pracuje w pewnej firmie, której właścicielami są Koreańczycy. Pewnego razu opowiada swoją historię. Zanosiło się na święta Bożego Narodzenia i między polskimi pracownikami a szefostwem wywiązała się dyskusja na temat pracy 25 i 26 grudnia. Ci „z góry" chcieli, żeby wszyscy pracowali w te dni normalnie (a był to odpowiednio poniedziałek i wtorek, jeśli mnie pamięć nie myli), oczywiście nikt nie chciał pracować w święta, więc zaczęli tłumaczyć, że to największe święto w Polsce, rodzinne itp., itd. To wprowadziło Azjatów w spore zamyślenie, jednak po chwili namysłu zapytali:
– A nie dałoby się tych świąt przełożyć?

***

Chłopiec mego kumpla (syn, znaczy się!) pisał zadanie domowe i popełnił błąd ortograficzny. Napisał „puźniej". Pani nauczycielka sprawdzając pracę domową zaznaczyła błąd, ale chcąc być sumienna dopisała: „Później piszę się przez ó, bo wyraz wymienia się na potem". Dziecko pokazało notkę tatusiowi, który bez zwłoki odpisał nauczycielce: Szanowna Pani, jeżeli „później" pisze się przez ó, bo wyraz wymienia się na „potem", to: żaba winno pisać się przez rz, bo wymienia się na „ropucha", a „dupa" winno pisać się przez ó, bo wymienia się na „pośladki".

***

Wykłady z nawigacji tuż przed świętami. Pada pytanie do studentów:
– Pewnie na święta pojedziecie do domu?
– Tak, tak oczywiście.
Głos z tyłu sali (trochę cierpiący):
– Wypadałoby coś w końcu zjeść...

***

Pracuję na infolinii (czy raczej w Biurze Obsługi Klienta) jednego z operatorów komórkowych, sytuacja z pracy. Potworna kolejka, ludzie dzwonią, jakby Czarnobyl powtórzyło, a jest godzina jeszcze przed 8. Dodzwonił się do mnie klient, więc się grzecznie witam:
– Dzień dobry (nazwa operatora). W czym mogę pomóc?
– Cóż to się dzieje?! Z 15 minut tej waszej cholernej muzyki słucham! Czemu nikt nie odbierał?!
– Proszę Pana, jest w tej chwili bardzo duża liczba połączeń, a konsultantów niestety ograniczona, oczekiwał Pan w kolejce...
– Co?! To co za idioci dzwonią do was w poniedziałek o tej porze?!

***

Dostaliśmy od firmy gadżety dla klientów w postaci jajek (czerwonych i zielonych). Nie lubię, jak ktoś dostanie czerwone, a prosi o zielone i na odwrót, więc zagajam...
[J]a – Zanim złożę życzenia... Woli pani zielone czy czerwone?
[K]lientka – Hmm, no sama nie wiem... A o co chodzi?
[J] – No bo mam dwa jajka...
[K] – Hmmm, no wiem... I co?
[J] – No bo jedno jest czerwone, a drugie zielone... – staram się być bardziej precyzyjny.
[K] – O Boże, a co się panu stało???

***

Dawno temu, którejś pięknej i mroźnej zimy, znajoma chciała odpalić swój szybki i niezawodny samochód (czyt. fiat 126p). Jednak przy tak niskich temperaturach było to prawie niewykonalne.

Krowy i stacje TV

Wszystko można wytłumaczyć za pomocą krów. Dziś pokażemy wam różnice pomiędzy stacjami TV.

TVP: Masz dwie krowy. Jeśli dają mleko, to zasługa rządu, jeśli nie – to wina opozycji. Niezależnie od tego, czy dają mleko, czy nie i czy je doisz, czy nie, musisz płacić za to, że są.

Polsat: Masz dwie krowy. Co minutę musisz przerywać dojenie, żeby przez pięć minut posłuchać, kto sponsoruje twoje krowy i mleko, które ci dają.

Polsat 2: Masz dwie krowy, tra la la. Krowy dwie masz, tra la la. Masz z nich mleko, tra la la. Więc pokochaj mnie.

TVN: Masz dwie krowy. Kiedyś zamiast nich miałeś jednego Lisa.

TVN24: Masz dwie krowy. Doisz je dwa razy dziennie, ale raz na pół godziny pojawiają się świeże wiadomości na temat dojenia.

MTV: Masz dwie krowy. Nawet mleka nie dają, ale dziwnym trafem ludzie są skłonni płacić za to, że machają wymionami i muuuczą.

BBC Prime: You have two cows. Each of them is signed as 'krowa'.

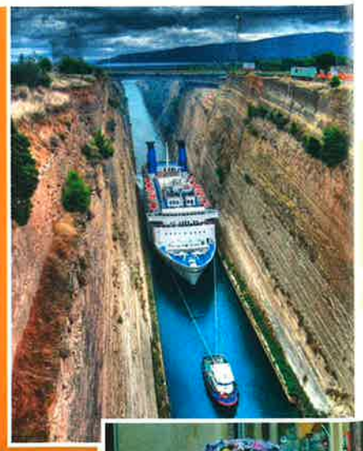
Cartoon Network: Masz dwie krowy. Możesz je wydoić, chyba że one wydoją ciebie. Potem przejdą przez ścianę i spadną po przejściu pięciu kroków w powietrzu i spojrzeniu w dół.

Eurosport: Masz dwie krowy. Każdy z pięciu facetów obok ma po dwie krowy. Wygrywa ten, kto najszybciej przebiegnie z nimi sto metrów.

Al-Jazeera: Mamy dwie krowy. To są prawdziwe krowy, a nie sobowtóry krów, a nagranie zrobiono dzisiaj. Jedna z nich ma brodę, a druga laski dynamitu przy wymionach.

TV Trwam: Miałeś dwie krowy. Jedna jest już z mocy ustawy nasza, może więc łaskawie dobrowolnie ofiarujesz tę drugą? Bóg zapłać.

Jednak nie na darmo jest się chemiczką! Jej sprawdzonym sposobem było wlewanie do owej machiny denaturatu (nie pytajcie, gdzie wlewała, bo nie mam pojęcia, zapomniało mi się). Więc jak pomyślała, tak zrobiła. Udała się do pobliskiego monopolowego i stanęła grzecznie w kolejce, by nabyć „magiczne paliwo rakietowe". Dodać należy, jako że środek zimy, to i ludzie chorują i naszą chemiczkę złapało straszne zapalenie gardła, które było słychać przy każdym wypowiadanym słowie, czyli niesamowita chrypa. Gdy nadeszła jej kolej, było słychać taką oto rozmowę:
Ekspedientka: – Co podać?
Chemiczka (zachrypniętym głosem): – Denaturat, poproszę.
I tu włącza się do rozmowy menelik, który stał z tyłu w kolejce:
– Pani, kup pani wino. Lepsze... I wypić pomogę...

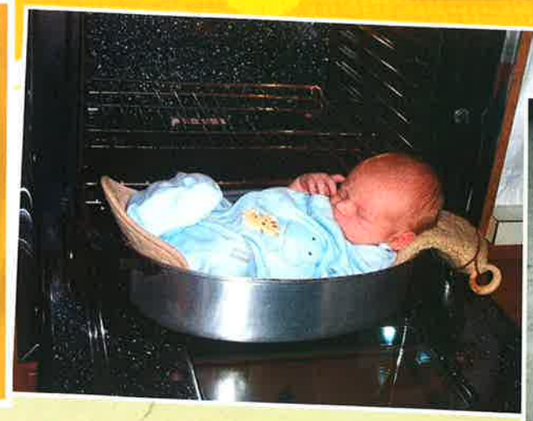


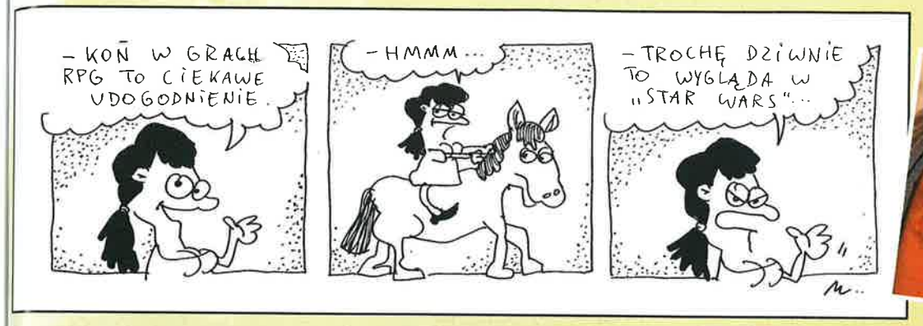
Święta, siedzimy w rodzinnym gronie przy stole, atmosfera luźno-wesoła. Babcia na święta kupiła sobie nowe buty i chwali się tym faktem. Komentarz dziadka:
– Daj spokój, te buty mają takie wielkie czuby, że się wieko od trumny nie zamknie!

Kawał miesiąca

Po angielsku:
The latest poll taken by the Government asked people who live in Ireland if they think Polish immigration is a serious problem:
23% of respondents answered: Yes, it is a serious problem.
77% of respondents answered: Absolutnie żaden.
To nie jest poważna kwestia.

Dla niekumatych:
Ostatnio rząd irlandzki ogłosił referendum w sprawie: czy polska emigracja jest poważnym problemem. 23% mieszkańców odpowiedziało: Tak, to poważny problem.





Jak napisać dobry program komputerowy

1. Najważniejszy jest pomysł. Najlepiej coś sprawdzonego – na przykład 12 342 184 program do przyspieszania Windowsa. To każdy przecież zna.
2. Teraz szybko napisz programik, który wykona swoje zadanie.
3. Nie zapomnij dodać funkcji odtwarzania plików MP3.
4. Dobry program musi też umieć odbierać i wysyłać e-maile.
5. Zastanów się, czy nie warto uzupełnić możliwości o przeglądanie stron WWW.
6. Nie bądź śmieszny – dobry program i tylko 120 MB? Kto to kupi? Dodaj koniecznie moduł odtwarzający pliki wideo, najlepiej 100 różnych formatów.
7. Dorzuć jeszcze jakiś edytorek tekstu, bo przecież nigdy nie wiadomo, do czego twój program wykorzysta użytkownik.
8. Oczywiście, czytnik RSS to już jakby standard.
9. Głupie pytanie. Teraz już każdy pasjans czy notatnik może wypalać płyty CD, DVD i Blu-ray. Nie możesz tworzyć gorszego oprogramowania.
10. Obowiązkowo. Przeglądarka plików .doc, .xls, .rtf, .pdf i jeszcze z 50 innych jest wręcz niezbędna.
11. Bez możliwości połączenia z FTP nie ma co marzyć o dobrym programie. Badziewia nikt nie kupi.
12. Teraz dorzuć „kółko i krzyżyk". Może ktoś się będzie nudził.
13. Wygaszacz ekranu – tylko jeśli doda min. 20 MB.
14. A nie zapomniałeś o możliwości podyskutowania w IRC-u albo przez GG?
15. Pora na prognozę pogody, kursy walut, program 18 stacji TV, pasek z informacjami z TVN24.
16. I jeszcze paski narzędziowe – na pasek skrótów, do przeglądarek, na pulpit i na wszelki wypadek jeszcze do menu kontekstowego.
17. Teraz już każdy nowoczesny soft dodaje swoje menu do Worda, Excela, PowerPointa i jeszcze 100 innych aplikacji.
18. Na koniec moduły pakujące do .zip, .rar, .arj i jeszcze co tam znasz.

Uff... jest już 2 GB? No to teraz możesz zacząć rozprowadzać po uczciwej cenie 499,90 za licencję jednostanowiskową 180-dniową.

Teksty Jaya Leno

Właśnie rozpoczęło się święto Paschy, w obrządku żydowskim upamiętniające przejście Mojżesza przez Morze Czerwone, by osiedlić się na ziemi obiecanej otoczonej przez wrogów. Rany, ależ to różne od dzisiejszego państwa żydowskiego, 3500 lat później.

***

Naukowcy ponoć zlokalizowali część ciała ludzkiego odpowiedzialną za otyłość. Sądzę, że chodzi o usta.

***

W weekend w Meksyku miało miejsce silne trzęsienie ziemi. Na szczęście nikomu nic się nie stało, bo wszyscy Meksykanie są już od dawna tutaj.

***

Prezydent Bush ujawnił nowy program zdrowotny dla całego kraju, aby ludzie znów zaczęli chodzić, zamiast jeździć samochodami. Program nazywa się „Benzyna po 3 dolary za galon". (*)

(*) Czyli ok. 8,50 zł za ponad 4 litry (powiedzmy 2 zł za litr) przy typowych pensjach rzędu 6-8 tys. zł miesięcznie. Co za zdziersstwo! – redakcja.

***

Dziś dziecko Britney Spears powiedziało swoje pierwsze słowo. „Ratunku!!!".

SPIS RZECZY

KSERO, FOTOLAB I DRUKARKA W JEDNYM
Urządzenia wielofunkcyjne testujemy w środku wakacji, żebyś już zaczął zbierać pieniądze na sprzęt, który przyda się do pracy i nauki od września. A zaczynamy na **s. 114.**

NEWSY, PLOTKI, CIEKAWOSTKI
Najgorętsze wiadomości z branży hardware'u plus nasz komentarz do sklepowej premiery iPhone'a. Patrz **s. 118.**

TESTY
W imadle ściskamy najnowsze sprzęty, w tym płyty z chipsetem P35. Zajrzyj na **s. 120.**

KONFIGURATOR
Allor radzi, jaki złożyć komputer w sierpniu, a gem chwali się swoim „gratem". Wszystko to na **s. 128.**

WADEMEKUM
Jak zabezpieczyć sieć WiFi, piszemy na **s. 124.**

TRENDY
ABC OLED. Brzmi tajemniczo? Zagadkę rozwiązujemy na **s. 130.**

NDSN
Tym razem zapraszamy do gry w monopol. Sprawdź, kto wygra, na **s. 132.**

MAGAZYN
W którym m.in. Eld raczy nie zgadzać się z krytykami i narzeka na „Death Proof" Quentina Tarantino. Jak bardzo? Zobacz na **s. 134.**

>>> Odłączana górna pokrywa ułatwia skanowanie grubych książek.

>>> Dzięki kolorowemu wyświetlaczowi LCD bez włączania komputera obejrzymy zdjęcia przed wydrukiem.

>>> Wyposażenie podajnika w specjalną kieszeń na papier foto zdecydowanie ułatwia drukowanie zdjęć.

>>> Panel sterowania powinien mieć polskie opisy i wygodne przyciski.

>>> Z czytnikiem kart pamięci i złączem PictBridge wydrukujemy zdjęcia bezpośrednio z aparatu cyfrowego.

Ksero, fotolab i drukarka w jednym

Uczniowie i studenci sporo czasu poświęcają na drukowanie, skanowanie, a zwłaszcza kserowanie. I nawet jeśli mają drukarkę, i tak muszą chodzić po prośbie do znajomych, aby coś zeskanować, albo do punktów ksero i płacić za kopiowanie. Potrzeby te można rozwiązać poprzez zakup drukarki wielofunkcyjnej.

Podczas wyboru jakiegokolwiek urządzenia zwykle zaczynamy od sprawdzenia ceny. Za jak najniższą chcemy uzyskać jak największe możliwości i jakość. **Ale równie ważną rzeczą, na którą nie zawsze zwracamy uwagę, są koszty eksploatacji.** Cóż bowiem z tego, że kupimy tanie urządzenie, jeśli w ciągu roku wydamy na tusze czy tonery tyle co jego 4- czy nawet 5-krotna wartość?

Koszty eksploatacji

Liczenie kosztów eksploatacji nie jest łatwe. Tusze na ogół starczają na niezbyt dużą liczbę wydruków i przy eksploatacji urządzenia musimy je często wymieniać. Gdy drukujemy mało, tusze wysychają, a zaschnięty atrament zapycha dysze głowic. Operacja czyszczenia powoduje dużo większe zużycie atramentu niż normalny wydruk, może się więc okazać, że mało drukując *też* będziemy musieli kupować nowe tusze.

Lepiej jest z urządzeniami laserowymi. Zwykle, gdy dłużej postoją bezczynnie, wystarczy wyjąć toner, potrząsnąć nim – i już można znowu drukować. Niestety co jakiś czas czeka nas dodatkowy wydatek, a mianowicie zakup nowego bębna światłoczułego. A to, niezależnie od modelu, jeden z droższych elementów urządzeń laserowych. Na szczęście taką operację przeprowadza się co kilka wymian tonera. A że ten zwykle starcza na kilka tysięcy wydruków, mogą minąć całe lata, zanim będziemy zmuszeni do takiego wydatku.

Wyposażenie dodatkowe

Dla miłośników fotografii przydatny może być wbudowany w urządzenie czytnik pamięci flash, a także kolorowy wyświetlacz, który pozwala podejrzeć zdjęcia, dokonać ich korekty, a następnie wydrukować bez udziału komputera. Moduł faksu przyda się w firmie. Gdy w domu mamy komputer i laptop albo żyjemy w dobrej komitywie z sąsiadami, warto zastanowić się nad modułem sieciowym (Ethernet lub WiFi), dzięki czemu by wydrukować np. z laptopa dokument tekstowy, nie będziemy musieli włączać komputera stacjonarnego – po prostu skierujemy wydruk do drukarki sieciowej. Warto też przed zakupem zorientować się, w jakie oprogramowanie oprócz sterowników wyposażono urządzenie. Przykładowo może to być program do skanowania i zarządzania skanami, do obróbki graficznej, OCR-u („czytania" tekstu), obsługi faksu, a nawet program biurowy czy tłumaczący.

Obsługa

W wielu przypadkach z urządzenia będzie korzystało parę osób, niekoniecznie obeznanych z komputerami. Wówczas szczególnie ważna jest prosta obsługa. Dobrze by było, aby panel sterujący miał polskie opisy, przynajmniej naklejkę z tłumaczeniami, a na wyświetlaczu pojawiały się jasne i czytelne komunikaty lub opcje do wyboru. Podstawowe funkcje powinny dać się uruchomić paroma naciśnięciami przycisków, bez potrzeby chodzenia po menu.

Kryteria testu

Podstawowym kryterium była cena wynosząca maksymalnie około 1000 zł. Dodatkowo – w przypadku drukarek atramentowych – wprowadziliśmy podział na: klasyczne urządzenie wielofunkcyjne, dedykowane do drukowania zdjęć oraz wyposażone w moduł faksu. Poza tym do testów ściągnęliśmy wielofunkcyjną kolorową drukarkę laserową w celu sprawdzenia, czy jakością druku i kosztami eksploatacji jest w stanie konkurować z atramentowymi odpowiednikami.

Testy

Ponieważ **drukowanie to najważniejsza cecha urządzeń wielofunkcyjnych, na nie został położony największy nacisk**. Sporą wagę miała również ocena jakości skanowania oraz kosztów eksploatacji. Mniejszą, choć też znaczącą, ocena kopiowania, wyposażenie oraz gwarancja. Do drukowania użyte były oryginalne tusze oraz papier przesłany przez producenta lub – jeśli go nie było – standardowo używany w naszej redakcji. Do testów skanowania użyto okładki kolorowego pisma reklamowego oraz kilkuletniego zdjęcia w formacie 10 x 15 cm. W testach kopiowania wykorzystano strony z tekstem oraz kolorową grafiką wydrukowane na starej, redakcyjnej drukarce atramentowej. Wszystkie urządzenia były podłączane do tego samego komputera, w którym po każdym teście dokonywano odtworzenia czystego systemu z kopii zapasowej. Pomiary czasu były dokonywane w trakcie 3-5 powtórzeń danej operacji.

Wyniki

Już po pierwszych testach dało się odczuć, czy producent położył w danym urządzeniu większy nacisk na jakość czy na szybkość działania. Niestety nie zawsze wolniejsze działanie przekładało się na lepszą jakość. Przy wydrukach tekstu wszystkie urządzenia oferowały zbliżoną jakość. Poważniejsze różnice pojawiły się dopiero przy drukowaniu kolorowych grafik i zdjęć. Podczas skanowania największe rozbieżności ujawniły się nie przy kolorowych obrazach w wysokiej rozdzielczości, a prostych, czarno-białych. Czasem wyniki zaniżały też błędy w oprogramowaniu (np. kuriozalnie długi czas tworzenia pliku z czarno-białym skanem w urządzeniu HP LaserJet M1005 MFP).

Różnice w skanowaniu przeniosły się oczywiście na funkcje kopiowania, choć tu niektóre urządzenia, dzięki wysokiej jakości druku, potrafiły nadrobić braki. Wyposażenie urządzeń w danej kategorii oraz dołączony software były na ogół zbliżone. Musimy jednak pochwalić firmę Lexmark, która dołączyła najbardziej przyjazne oprogramowanie. Większość urządzeń ma roczną gwarancję, wyróżniła się tu jedynie firma Brother, która na swoje drukarki oferuje dwuletni okres gwarancyjny.

Urządzenia laserowe, choć generalnie droższe i bez możliwości druku w kolorze, dzięki stosunkowo niskim kosztom eksploatacji oraz zbliżonej jakości stanowią ciekawą alternatywę dla drukarek atramentowych przy wydrukach czarno-białych. Urządzenie laserowe do druku kolorowego jednak polecić trudniej. Są droższe niż atramentowe, a mimo to gorzej radzą sobie z fotografiami. Jeśli jednak wystarcza ci druk grafiki biurowej, są całkiem niezłą alternatywą, choć prawdziwą konkurencję zaczną stanowić dopiero po dalszym spadku cen. ■ **Ghost**

Zamienniki

Zamienniki to nieoryginalne tusze i tonery. Ich użycie niesie za sobą korzyści i pewne ryzyko. Po pierwsze – zamienniki nie zawsze są zgodne kolorystycznie z oryginałami i nasze wydruki mogą nie uzyskać odpowiedniej jakości. O ile przy grafice to nie przeszkadza, w zdjęciach różnice mogą być duże. Po drugie – ze względu na inny skład mogą gorzej zachowywać się przy wydrukach. Po trzecie – mogą uszkodzić głowicę lub bęben światłoczuły. Po czwarte – gdyby z ich winy doszło do uszkodzenia urządzenia, możemy przez to stracić gwarancję.

Dla wielu osób ważniejsze będzie jednak, że przy dość częstym korzystaniu oszczędności będą tak duże, iż pozwolą na zakup nowej drukarki już po roku! W dodatku niektóre firmy produkujące zamienniki dają własną gwarancję na drukarkę, w której będziemy ich używać.

Stąd już tylko krok do punku siódmego – jeśli dużo drukujesz, używanie dobrych zamienników jest bardzo dobrym (a do tego bezpiecznym) sposobem na spore oszczędności.

Procedura testowa

Drukowanie

W przypadku urządzeń atramentowych drukowaliśmy dokumenty tekstowe w trybie draft (szybkim lub roboczym) oraz w normalnym; dokumenty tekstowe z grafiką w trybie draft i normalnym; zdjęcia w formacie A4 na papierze zwykłym i fotograficznym, oraz plansze kolorystyczne w formacie A4 na papierze fotograficznym, z ustawieniami najwyższej jakości na drukarce.

W przypadku urządzeń laserowych drukowaliśmy dokumenty tekstowe, tekstowe z grafiką, PDF-y, czarno-białe zdjęcia i plansze testowe w formacie A4.

Ocenialiśmy czasy wydruku pierwszej strony, całego 10-stronicowego dokumentu, zdjęć na papierze zwykłym i fotograficznym. Później przeprowadziliśmy również porównawczą ocenę jakości wydruków.

Testom podlegała również opcja drukowania przez drukarkę bezpośrednio z kart pamięci lub podłączonego aparatu, a także możliwości obróbki obrazu bez użycia komputera.

Skanowanie

Na początku skanowaliśmy wybraną okładkę w czerni i bieli przy rozdzielczości 75 dpi (lub zbliżonej, obsługiwanej przez model), następnie w rozdzielczości 300 dpi. W tej samej rozdzielczości skanowaliśmy ten materiał w odcieniach szarości oraz w kolorze. Następnie w obroty braliśmy testowe zdjęcie w kolorze i rozdzielczościach 600 i 1200 dpi. Podczas testów mierzyliśmy czas wykonania podglądu obrazka, a później czas skanowania od momentu uruchomienia aż do stworzenia pliku z obrazem na dysku komputera. Następnie dokonaliśmy oceny porównawczej każdego ze skanów.

Kopiowanie

W czasie testów kopiowaliśmy dokument tekstowy, tekstowy z czarno-białą oraz kolorową grafiką. Mierzyliśmy czas wykonania kopii od momentu uruchomienia procesu kopiowania aż do jej wydrukowania. Następnie dokonywaliśmy oceny porównawczej kopii ze wszystkich urządzeń danego rodzaju. Ocenialiśmy też działania, jakie potrzebne są do jej wykonania, oraz czynności, które urządzenie może wykonać na kopiach bez pomocy komputera.

Eksploatacja

Na podstawie danych od producenta ocenialiśmy koszt i wydajność materiałów eksploatacyjnych oraz obliczaliśmy szacunkowe koszty wydruku strony z tekstem, strony z tekstem i kolorową lub czarno-białą grafiką (w zależności od rodzaju urządzenia) oraz zdjęcia (przy urządzeniach atramentowych).

Wyposażenie

Ocenie poddane zostały wyposażenie i możliwości urządzeń. Testowaliśmy instalację, załączoną dokumentację i oprogramowanie, łatwość obsługi, sposób połączenia z komputerem, wyposażenie w dodatkowe moduły komunikacyjne, budowę i funkcjonalność panelu sterowniczego, dodatkowe akcesoria załączone do urządzenia.

Gwarancja

Ocenie podlegał także okres gwarancyjny, jaki producent daje na urządzenie.

Najlepsza w kategorii biurowe

Najlepsza jakość/cena w kategorii biurowe

Producent: Epson
Model: DX5000 (atrament)
Cena: 297 zł
Sprzęt dostarczył: Epson

Wymiary: 430 x 354 x 181 mm
Waga: 6,5 kg
Gwarancja: 1 rok
Wyświetlacz i przyciski: brak wyświetlacza, tylko jednozakresowy licznik kopii, 10 przycisków
Dodatkowe moduły: czytnik kart flash
Drukowanie z kart pamięci i aparatu: tak
Deklarowana prędkość druku czarny/kolor: 27/26 stron na minutę
Maks. rozdzielczość druku: 5760 x 1440 dpi
Optyczna/inperpolowana rozdzielczość skanera: 1200 x 2400 dpi
Maks. miesięczna liczba wydruków: b.d.
Zmierzona prędkość druku:
– tekst draft/normal: 15,9/3,1 strony na minutę
– grafika draft/normal: 12,3/2 strony na minutę
Czas druku zdjęcia A4 w trybie:
– normal: 1 minuta
– foto: 7 minut 47 sekund
Jakość druku foto/grafika/tekst: 4,67/4,25/4,50
Jakość skanowania: 3,88
Jakość kopiowania: 4,50
Szacunkowe koszty wydruku tekst/grafika/zdjęcie 10 x 15 cm: 8 gr/38 gr/1,4 zł
Plusy: bardzo duże okienko podglądu skanowania, klapka zabezpieczająca czytnik kart, duże możliwości obróbki obrazu już przy skanowaniu, niska cena, tanie tusze
Minusy: brak programu OCR, nieprzyjemne buczenie przy skanowaniu i kopiowaniu, brak wyświetlacza, niezbyt szybka

Od redakcji:
Drukarka nie imponuje szybkością, ale za to oferuje bardzo wysokiej klasy wydruki, zwłaszcza w kolorze. Najwyższa jakość zdjęć w kategorii i jedna z lepszych ogólnie. Dzięki niskiej cenie oraz niedrogiej eksploatacji uzyskała też najlepszy stosunek jakości względem ceny oraz znaczek Eco.

Najlepsza w kategorii foto

Najlepsza jakość/cena w kategorii foto

Producent: Epson DX6050
Model: DX6050 (atrament)
Cena: 354 zł
Sprzęt dostarczył: Epson

Wymiary: 430 x 354 x 181 mm
Waga: 6,5 kg
Gwarancja: 1 rok
Wyświetlacz i przyciski: wyświetlacz kolorowy, 9 przycisków + przycisk krzyżakowy
Dodatkowe moduły: czytnik kart flash
Drukowanie z kart pamięci i aparatu: tak
Deklarowana prędkość druku czarny/kolor: 27/27 stron na minutę
Maks. rozdzielczość druku: 5760 x 1440 dpi
Optyczna/inperpolowana rozdzielczość skanera: 1200 x 2400 dpi
Maks. miesięczna liczba wydruków: b.d.
Zmierzona prędkość druku:
– tekst draft/normal: 15,9/3,1 strony na minutę
– grafika draft/normal: 12,6/2 strony na minutę
Czas druku zdjęcia A4 w trybie:
– normal: 1 minuta 16 sekund
– foto: 7 minut 26 sekund
Jakość druku foto/grafika/tekst: 4,92/4,25/4,50
Jakość skanowania: 3,88
Jakość kopiowania: 4,50
Szacunkowe koszty wydruku tekst/grafika/zdjęcie 10 x 15cm: 8 gr/38 gr/1,4 zł
Plusy: bardzo duże okienko podglądu skanowania, klapka zabezpieczająca czytnik kart, duże możliwości obróbki obrazu już przy skanowaniu, niska cena, tanie tusze
Minusy: nieprzyjemne buczenie przy skanowaniu i kopiowaniu, niezbyt szybka

Od redakcji:
Drukarka o podobnych parametrach, choć przy niektórych operacjach trochę wolniejsza od opisywanego wcześniej modelu DX5000. Droższa, ale za to z bogatszym wyposażeniem. Najwyższa jakość wydruku zdjęć spośród wszystkich testowanych modeli. Ponieważ w obu urządzeniach Epsona stosowane są te same tusze, DX6050 osiągnęło również bardzo wysoką ocenę w porównaniu stosunku jakości do ceny.

Najlepsza jakość/cena w kategorii urządzenia laserowe

Producent: Samsung
Model: SCX-4200 (laser)
Cena: 563 zł
Sprzęt dostarczył: Samsung

Wymiary: 409 x 362 x 232 mm
Waga: 9,3 kg
Gwarancja: 1 rok
Wyświetlacz i przyciski: wyświetlacz mono, 8 przycisków
Dodatkowe moduły: brak
Drukowanie z kart pamięci i aparatu: nie
Deklarowana prędkość druku: 18 stron na minutę
Maks. rozdzielczość druku: 600 dpi
Optyczna/inperpolowana rozdzielczość skanera: 600 x 2400/4800 x 4800 dpi
Maks. miesięczna liczba wydruków: 10 tys.
Zmierzona prędkość druku:
– tekst: 18 stron na minutę
– grafika: 18 strony na minutę
– PDF: 18,3 strony na minutę
Jakość druku: 4,30
Jakość skanowania: 4,67
Jakość kopiowania: 3,00
Szacunkowe koszty wydruku tekst/grafika: 9 gr/26 gr
Plusy: niewielka, szybka, z dobrym skanerem, sporym podajnikiem na papier
Minusy: słabe kopiowanie materiałów graficznych, głośne stuknięcie przy pobieraniu kartki papieru z podajnika

Od redakcji:
Najmniejsza i najtańsza, ale nie najgorsza drukarka laserowa. Zdecydowanie lepszy skaner niż u droższego kolegi, choć z kopiowaniem grafiki nadal nie najlepiej. Dzięki najniższej cenie własnej oraz niskiemu kosztowi toneru przy całkiem dobrych parametrach działania uzyskuje znaczek Eco. Mała, ale zdolna.

Najlepsza jakość/cena w kategorii urządzenia z faksem

Producent: Brother
Model: MFC-440CN (atrament)
Cena: 600 zł
Sprzęt dostarczył: Brother

Wymiary: 398 x 370 x 180 mm
Waga: 8,2 kg
Gwarancja: 2 lata
Wyświetlacz i przyciski: wyświetlacz kolorowy, 26 przycisków + przycisk krzyżakowy
Dodatkowe moduły: czytnik pamięci flash, faks, karta sieciowa
Drukowanie z kart pamięci i aparatu: tak
Deklarowana prędkość druku czarny/kolor: 25/20 stron na minutę
Maks. rozdzielczość druku: 1200 x 6000 dpi
Optyczna/inperpolowana rozdzielczość skanera: 600 x 2400/19200 dpi
Maks. miesięczna liczba wydruków: b.d.
Zmierzona prędkość druku:
– tekst draft/normal: 11,7/3,2 strony na minutę
– grafika draft/normal: 10,8/2,8 strony na minutę
Czas druku zdjęcia A4 w trybie:
– normal: 1 minuta 23 sekundy
– foto: 6 minut 1 sekunda
Jakość druku: 4,30
Jakość skanowania: 4,67
Jakość kopiowania: 3,00
Szacunkowe koszty wydruku tekst/grafika/zdjęcie 10 x 15cm: 14 gr/43 gr/1,4 zł
Plusy: wyposażenie, cena
Minusy: ukryte porty USB i Ethernet, często czyści głowice, przy pobieraniu papieru z podajnika robi małe zadziory u góry kartki, za dużo żółtego na zdjęciach

Od redakcji:
Drukarka uplasowała się mniej więcej w środku stawki pośród urządzeń atramentowych, ale dzięki całkiem przyzwoitej jakości pracy i niezłemu wyposażeniu uzyskała w swojej kategorii najlepszy stosunek jakości do ceny. Gdyby nie częsty proces czyszczenia głowic przy większych wydrukach, byłaby też jedną z szybszych. Producent mógłby też popracować nad drukowaniem zdjęć. Nadmiar żółtego tuszu powodował, że wychodziły zbyt blade.

Najlepsza w kategorii z faksem

Producent: Lexmark
Model: X9350 (atrament)
Cena: 1049 zł
Sprzęt dostarczył: Lexmark

Wymiary: 465 x 384 x 269 mm
Waga: 10,2 kg
Gwarancja: 1 rok
Wyświetlacz i przyciski: wyświetlacz kolorowy, 18 przycisków + przycisk krzyżakowy
Dodatkowe moduły: czytnik pamięci flash, faks, karta sieciowa, WiFi, bluetooth
Drukowanie z kart pamięci i aparatu: tak
Deklarowana prędkość druku czarny/kolor: 32/27 stron na minutę
Maks. rozdzielczość druku: 4800 x 1200 dpi
Optyczna/inperpolowana rozdzielczość skanera: 1200 x 4800/19200 dpi
Maks. miesięczna liczba wydruków: 5 tys.
Zmierzona prędkość druku:
– tekst draft/normal: 15/7,2 strony na minutę
– grafika draft/normal: 13,8/5 strony na minutę
Czas druku zdjęcia A4 w trybie:
– normal: 55 sekund
– foto: 5 minut 28 sekund
Jakość druku foto/grafika/tekst: 4,58/4,63/5,00
Jakość skanowania: 4,75
Jakość kopiowania: 4,17
Szacunkowe koszty wydruku tekst/grafika/zdjęcie 10 x 15cm: 9 gr/47 gr/1,8 zł
Plusy: bardzo przyjazne oprogramowanie, czujnik rodzaju papieru, bardzo bogate wyposażenie, szybka, wysoka jakość pracy
Minusy: wysoka cena, robi delikatnie zagięcie w górnej części kartki przy pobieraniu z podajnika

Od redakcji:
Najdroższa drukarka spośród zakwalifikowanych do oceny. Ale dzięki najbogatszemu wyposażeniu, szybkiej pracy, bardzo wysokiej jakości wydruków, przyjaznemu oprogramowaniu warta rozważenia. Zwłaszcza wtedy, gdy chcielibyśmy mieć proste w obsłudze, a jednocześnie możliwie wszechstronne i łatwo dostępne urządzenie sieciowe.

Najlepsza w kategorii laserowe

Producent: Samsung
Model: SCX-4521F (laser)
Cena: 666 zł
Sprzęt dostarczył: Samsung

Wymiary: 438 x 374 x 368 mm
Waga: 10,4 kg
Gwarancja: 1 rok
Wyświetlacz i przyciski: wyświetlacz mono, 31 przycisków
Dodatkowe moduły: brak
Drukowanie z kart pamięci i aparatu: nie
Deklarowana prędkość druku: 20 stron na minutę
Maks. rozdzielczość druku: 600 dpi
Optyczna/inperpolowana rozdzielczość skanera: 600/4800 dpi
Maks. miesięczna liczba wydruków: b.d.
Zmierzona prędkość druku:
– tekst: 19,3 strony na minutę
– grafika: 20 stron na minutę
– PDF: 7,8 strony na minutę
Jakość druku: 4,7
Jakość skanowania: 3,88
Jakość kopiowania: 3,00
Szacunkowe koszty wydruku tekst/grafika: 9 gr/26 gr
Plusy: wygodna rączka do wkładania toneru, jako jedyna wyposażona w klasyczne złącze typu Centronics, najszybsza w druku tekstu i grafiki, najlepsza jakość druku w swojej klasie
Minusy: głośna praca, niezbyt dobry skaner, słabsze oprogramowanie do skanowania

Od redakcji:
Dobrej klasy drukarka laserowa. Szybko i ładnie drukuje. Ma stosunkowo niskie koszty eksploatacji. Gdyby jeszcze producent popracował trochę nad skanerem i głośnością pracy, może nawet byłaby ocena celująca. Jeśli potrzebujecie drukować dużo tekstu i do tego tanio, a z pozostałych funkcji urządzenia korzystać będziecie tylko od czasu do czasu, warto zastanowić się nad tym modelem.

Inne ciekawe modele

Producent: Samsung
Model: CLX-2160 (laser – kolorowa)
Cena: 1200 zł
Sprzęt dostarczył: Samsung

Wymiary: 413 x 353 x 333 mm
Waga: 16,7 kg
Gwarancja: 1 rok
Wyświetlacz i przyciski: wyświetlacz mono, 11 przycisków
Dodatkowe moduły: brak
Drukowanie z kart pamięci i aparatu: nie
Deklarowana prędkość druku czarny/kolor: 16/4 stron na minutę
Maks. rozdzielczość druku: 2400 x 600 dpi
Optyczna/inperpolowana rozdzielczość skanera: 1200 x 600/4800 dpi
Maks. miesięczna liczba wydruków: 24,2 tys.
Zmierzona prędkość druku:
– tekst: 10,6 strony na minutę
– grafika: 8,1 strony na minutę
Czas druku zdjęcia A4 w trybie:
– normal: 34 sekundy
– foto: brak
Jakość druku foto/grafika/tekst: 3,33/4,25/4,25
Jakość skanowania: 4,88
Jakość kopiowania: 4,33
Szacunkowe koszty wydruku tekst/grafika: 9 gr/51 gr
Plusy: wysoka jakość druku zdjęć na zwykłym papierze, drukowanie grafiki bezpośrednio z klucza USB, skanowanie na klucz USB
Minusy: droga, ciężka, wysoka cena kompletu tonerów, niektóre kolory w wydrukach graficznych za ciemne

Od redakcji:
Szybkie urządzenie o dobrych parametrach pracy i zaskakująco dobrym wydruku zdjęć na zwykłym papierze. Przy wydrukach wykresów trochę zbyt mocno zaciemniała niektóre kolory, ale nie przeszkadzało to w odczytaniu obrazka. Gdyby nie wysoka cena i brak możliwości drukowania na papierze fotograficznym, byłaby silnym przeciwnikiem urządzeń atramentowych.

Producent: HP
Model: Photosmart C6180 All-in-One (atrament)
Cena: 1299 zł
Sprzęt dostarczył: HP

Wymiary: 450 x 385 x 247 mm
Waga: 10,6 kg
Gwarancja: 1 rok
Wyświetlacz i przyciski: wyświetlacz kolorowy, 34 przyciski + 1 krzyżakowy
Dodatkowe moduły: czytnik pamięci flash, faks, karta sieciowa, WiFi
Drukowanie z kart pamięci i aparatu: tak
Deklarowana prędkość druku czarny/kolor: 32/31 stron na minutę
Maks. rozdzielczość druku: 4800 x 1200 dpi
Optyczna/inperpolowana rozdzielczość skanera: 4800/19200 dpi
Maks. miesięczna liczba wydruków: b.d.
Zmierzona prędkość druku:
– tekst draft/normal: 20,8/7,1 strony na minutę
– grafika draft/normal: 16,9/5,7 strony na minutę
Czas druku zdjęcia A4 w trybie:
– normal: 34 sekundy
– foto: 2 minuty 58 sekund
Jakość druku foto/grafika/tekst: 4,58/4,13/4,25
Jakość skanowania: 3,63
Jakość kopiowania: 3,67
Szacunkowe koszty wydruku tekst/grafika/zdjęcie 10 x 15cm: 14 gr/53 gr/1,9 zł
Plusy: osobny podajnik na papier fotograficzny 10 x 15 cm, szybka, a w trybie draft wręcz błyskawiczna, wysoka jakość druku, bogate wyposażenie
Minusy: wysoka cena, niezbyt dobry skaner, drogie tusze, program poprawiający zdjęcia w większości pogarszał ich jakość

Od redakcji:
Eleganckie i szybkie urządzenie, bogato wyposażone, ładnie drukujące. W zasadzie wygrało w kategorii „drukarka z faksem". Niestety już po testach, gdy nastąpiło sprawdzanie aktualnych cen, okazało się, że jest zbyt drogie, by ująć je w klasyfikacji. A szkoda, bo długo prowadziło w testach. Nie ufałbym tylko automatycznemu poprawianiu zdjęć. Nie wychodziły zbyt dobrze po tej operacji.

SHORTY

1 GB Seagate
Seagate pokazał dysk twardy o pojemności 1 terabajta (TB). To ukłon w stronę użytkowników, którzy potrzebują coraz większych pojemności – dzięki niemu pozbędą się kilku urządzeń magazynujących dane i wykorzystają ogromne pojemności jednego napędu.
www.seagate.com

Epsona A3+
Nie tylko profesjonalni fotografowie mają dostęp do sprzętu wysokiej jakości, który umożliwia drukowanie zdjęć formatu A3+. Obecnie większe wydruki są już w zasięgu niejednego miłośnika fotografii. Drukarka A3+ Epson Stylus Photo R1800 kosztuje niespełna 2000 zł.
www.epson.pl

Nero Linux 3
Pojawiła się już najnowsza wersja popularnego oprogramowania Nero dla środowiska Linux. Miłośników tego systemu ucieszy fakt, że wersja NERO Linux 3 zapisuje dyski Blu-ray oraz HD DVD. Oprogramowanie jest także kompatybilne z systemami 64-bitowymi.
www.nero.com

Polscy studenci w Redmond
Siedmiu studentów z polskich uczelni technicznych będzie reprezentować nasz kraj podczas tegorocznej edycji praktyk, które co roku odbywają się w centrali firmy Microsoft Corporation w Redmond w USA w ramach programu EMEA Intership Program.
www.microsoft.com/poland

Flash Ducati

SanDisk USB Flash Extreme Ducati Edition to przenośny dysk zaprojektowany tak, by przypominał kształtem i kolorem słynne włoskie motocykle. Pojemność to 4 gigabajty, a szybkość odczytu i zapisu równa jest 20 MB/s. Nabywca otrzymuje dodatkowo specjalnie do tego modelu przeznaczoną smycz oraz oprogramowanie SanDisk RescuePRO Deluxe służące do odzyskiwania przypadkowo usuniętych plików. Sugerowana cena detaliczna wynosi 124,99 $.

www.sandisk.com

MX Air

Firma Logitech wprowadziła na rynek MX Air – wielofunkcyjną mysz laserową, która pracuje zarówno na płaskiej powierzchni, jak i w powietrzu, dzięki czemu z MX Air można korzystać niemal jak z pilota (albo też w sposób tradycyjny). Zamiast tradycyjnej rolki MX Air wyposażono w dotykowy panel przewijania – podobne rozwiązania stosowano w topowych akcesoriach do notebooków. MX Air korzysta z technologii Logitech 2,4 GHz Digital Cordless, zasięg działania urządzenia to 10 m. Będzie ono dostępne w cenie 599 zł.

www.logitech.com

Myszka nożna

Są osoby, które nie mogą sterować komputerem dłońmi. Dla nich stworzono swego rodzaju mysz, z której można korzystać stopami. Jedna obsługuje kierunki, a druga programowalne przyciski i rolkę do przewijania zawartości stron. Za urządzenie trzeba zapłacić nieco więcej niż za zwykłą mysz – zakup odciąży portfel o 199 $.

www.bilka.com

Orczyk do PC

Większość joysticków przeznaczonych do symulatorów lotniczych ma obracaną na boki manetkę, która pełni rolę orczyka. Jest to rozwiązanie tanie, ale niezbyt realistyczne. Naprzeciw oczekiwaniom fanów wyszła firma Saitek, wprowadzając na rynek Pro Flight Rudder Pedale, czyli wiernie oddany system orczyka (można nawet regulować twardość pedałów). Całość jest podłączana do komputera przez port USB.

www.saitek.com

Gadżet numeru

Dla fanów Fallouta

Jeśli jesteście fanami serii Fallout, to tego typu zegarki powinny was zainteresować. Japoński zegarmistrz i rzeźbiarz Haruo Suekichi jest twórcą jedynych w swoim rodzaju czasomierzy. Niektóre z nich przypominają konstrukcje żywcem wzięte z kultowego tytułu. Jeśli świat po apokalipsie jest twoim drugim domem, odkładaj kasę i kupuj!

cdaction.pl/?x=185

Dwa w jednym

Pinnacle PCTV DVB-T Flash Stick to połączenie cyfrowego tunera TV i pamięci flash o pojemności 1 GB. Największą ciekawostką jest to, że wyposażono go w niezbędne sterowniki oraz oprogramowanie potrzebne do oglądania telewizji na dowolnym komputerze wyposażonym w port USB 2.0. Tuner Pinnacle PCTV DVB-T Flash Stick jest sprzedawany w zestawie z bezprzewodowym pilotem i anteną.

www.pinnaclesys.com

Nadaj w eter
PENTAGRAM Vanquish RT Video PRO ma nadajnik FM (może przesyłać muzykę do dowolnego odbiornika radiowego – funkcję uruchamia się specjalnym przyciskiem). Ekran ma rozdzielczość 170 x 220 – pozwala przeglądać zdjęcia, wideo, a także czytać e-booki.
Cena: 269 zł (1 GB)
www.mmv.pl

Graficzne V2
Najnowszy na rynku radiator przeznaczony do kart graficznych firmy Thermairight to model V2, który wykonano w całości z miedzi. O odprowadzanie ciepła dbają cztery ciepłowody o średnicy 6 mm. Można zamontować na nim wentylator 80 mm. Waga radiatora to 290 g.
Cena: ok. 135 zł
zenfist.pl

Plextor z SerialATA
W ofercie firmy Alstor pojawiły się nowe nagrywarki DVD z serii PX-800. Obsługują zapis płyt DVD-R/+R z prędkością 18x i korzystają z interfejsu SerialATA. W pakiecie otrzymujemy m.in. oprogramowanie Plextor PlexTools Professional LE oraz Nero Express 8 Essentials SE.
Cena: 277 zł
www.plextor.pl

Emprex SP310
Webcam SpeakerPhone EMPREX SP-310 łączy funkcje telefonu internetowego, kamery i głośnika. Urządzenie wyposażono w kamerę z czujnikiem CMOS 640 x 480 oraz wielokierunkowy mikrofon. Współpracuje z komunikatorami internetowymi Skype i Windows Messenger.
Cena: około 140 zł
www.ntt.pl

Apple TV
Nowe dziecko producenta iPoda, Apple TV, to domowe centrum rozrywki. Po podłączeniu do telewizora lub systemu kina domowego dostarcza na ekran TV dowolną multimedialną zawartość, jaką przesłaliśmy z domowego komputera. M.in. muzykę, zdjęcia, filmy, podcasty i inne.
www.apple.pl

Ekologiczne WD
Western Digital ogłosił premierę przyjaznych dla środowiska dysków twardych pod nazwą GreenPower. Są zgodne ze standardem ENERGY STAR 4.0, dzięki czemu ich produkcja w mniejszym stopniu przyczynia się do zanieczyszczenia atmosfery związkami węgla.
www.wdc.com

Wydarzenie miesiąca

iPhone'a rzucili

Na rynku amerykańskim od ponad miesiąca panuje istna euforia, gdyż rozpoczęła się sprzedaż najnowszego dziecka koncernu Apple, czyli iPhone'a. W pierwszym tygodniu sprzedał się ponad milion egzemplarzy (w dniu premiery około 200 000 sztuk). To prawdziwy fenomen marketingowy i społeczny. Odpowiednio podgrzana przez producenta i media atmosfera, swego rodzaju kultowość marki w USA sprawiły, że w kolejkach ustawiły się tłumy. Nowoczesne podejście do budowy urządzenia, które pozbawiono części najnowszych technologii dostępnych w innych konstrukcjach na rynku, nie odstraszyło nabywców. Co więcej, już powstaje „społeczność iPhone", która organizuje się, by rozwiązywać problemy, wymieniać się spostrzeżeniami. Aby sprostać aktywacji tylu telefonów, udostępniono możliwość aktywacji z poziomu programu iTunes – na początku z powodu dużej liczby połączeń nie zawsze dało się to sprawnie przeprowadzić, aktualnie nie powinno być z tym problemów. Operatorzy europejscy (Vodafone, O2) już deklarują chęć wprowadzenia telefonu do obrotu na Starym Kontynencie. Przebąkuje się też o dystrybucji w Polsce. Aby miało to sens, muszą jednak pojawić się polskie wersje usług pozwalające na efektywne wykorzystanie iPhone'a (m.in. iTunes). Oby stało się to szybko...

Z ostatniej chwili: plotki coraz częściej głoszą, że w niedalekiej przyszłości może się ukazać mniejsza, poręczniejsza wersja iPhone'a (nano, mini?).

Prawie StarTrek

W serialu StarTrek było urządzenie, które tłumaczyło z dowolnego języka na angielski i odwrotnie. Na rynku pojawiło się podobne. iTravl to dysponujący funkcją rozpoznawania mowy tłumacz elektroniczny, który przekłada frazy na jeden z ośmiu języków: polski, chiński, francuski, włoski, niemiecki, portugalski, rosyjski i hiszpański. Oczywiście istnieje możliwość tłumaczenia z tych języków na angielski. Producent wbudował przewodniki po 50 wybranych miastach świata oraz informacje pozwalające zwiedzać największe muzea w tych miastach. Za całość trzeba wysupłać sporą kwotę – iTravl wyceniono na 499 $.

www.itravl.net

HDD bez mechaniki

Dyski twarde ewoluują, lecz wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że przyszłością wysokopojemnych nośników danych są urządzenia wykorzystujące pamięć flash. Jednym z propagatorów tego typu rozwiązań jest firma SanDisk. Dyski SSD (Solid State Drive), jakie proponuje, od wielu miesięcy wykorzystywane są coraz chętniej w serwerach, w tym ostatnio w maszynach korporacji IBM. Do komputerów domowych rozwiązania te trafią pewnie za kilkanaście miesięcy, gdy ich ceny spadną do poziomu akceptowalnego przez masowego odbiorcę. Nośniki SSD charakteryzują się dobrymi parametrami wydajnościowymi (zapis, odczyt i dostęp do danych) ale także niezwykłą odpornością na wstrząsy i zmiany temperatury oraz pola magnetyczne. Pobór mocy także stoi na bardzo niskim poziomie, na dodatek tego typu urządzenia pracują bezgłośnie.

www.sandisk.com

Dla niewidomych

Osoby niewidome miały do tej pory znacznie utrudnione użytkowanie z komputerów przenośnych typu PDA. Amerykańska firma GW Micro opracowała dla nich nowy typ takiego urządzenia. Wykorzystuje ono zmodyfikowaną wersję systemu operacyjnego Windows CE; wbudowano w nie także przeglądarkę internetową, dyktafon, odtwarzacz MP3, syntezator mowy i tuner radiowy FM. Wszystkie funkcje są dostępne poprzez specjalnie zaprojektowaną klawiaturę. Sprzęt wyposażono w procesor 540 MHz, 1 GB pamięci RAM i obsługę standardu WiFi 802.11 b/g. Całości dopełniają: złącze USB 2.0, wejścia i wyjścia audio oraz złącze kart pamięci SD i CF. Akumulator wystarcza na maksymalnie 12 godzin pracy. VoiceSense jest dostępny w cenie 1895 $ – jest ona wprost zaporowa.

www.gwmicro.com

Pierścień czasu

Elektroniczny atrament firmy Seiko znajduje coraz więcej zastosowań. W 2006 roku zaprezentowaliśmy pierwszy zegarek-bransoletkę wykorzystujący jedną z wersji tego wynalazku, teraz pojawił się następca. Seiko Electronic Ink Watch wygląda jak srebrna bransoleta z czarną, lakierowaną wstawką, która okazuje się elastycznym wyświetlaczem LCD o wyjątkowej przejrzystości i kontraście. Wyświetlacz jest pokryty odpornym na zarysowania szkiełkiem szafirowym. Produkt Seiko potrafi wyświetlać czas na dwa sposoby: tradycyjne cyfry lub ozdobne, idealne na wieczór (oczywiście dla pań). Premierę zegarka zaplanowano na jesień 2007. Przewidywana cena to około 2000 dolarów.

www.seikowatches.com

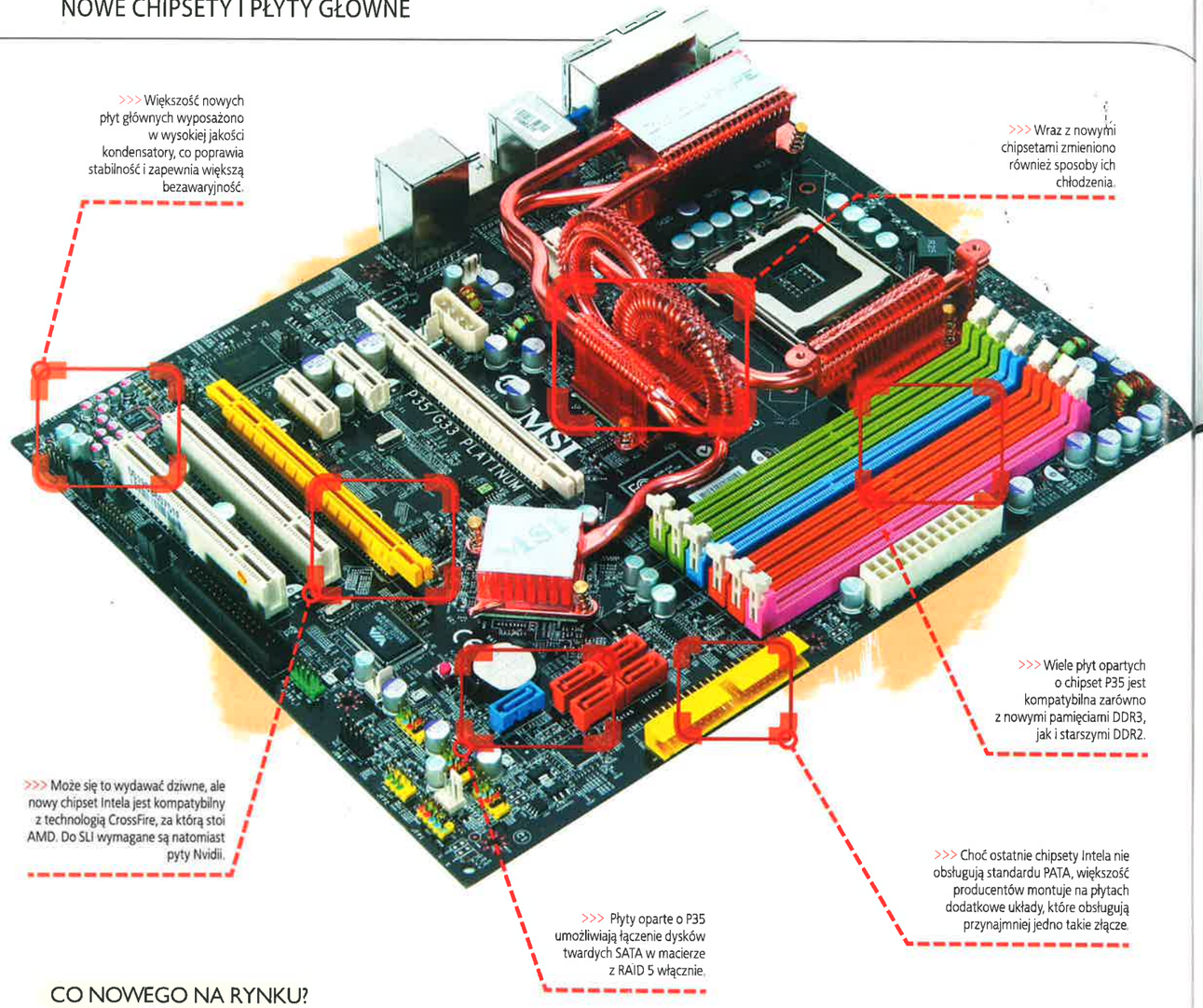
SF od LG
Nowy 20-calowy monitor LCD LG L206WTQ-SF ma czas reakcji matrycy 2 ms (wg producenta), a poziom kontrastu to 3000:1. Technologia DAFI (Digital Adaptive Fine Image) optymalizuje jasność i kontrast oraz zwiększa dynamikę ruchomego obrazu.
Cena: 1199 zł
www.lge.pl

ARISTO Strong 1400
Odporny na zalanie, wstrząsy i upadki ARISTO Strong 1400 to nowa propozycja firmy Comes. W celu zabezpieczenia ekranu przed ewentualnymi uszkodzeniami skonstruowana została specjalna ramka okalająca wyświetlacz. Absorbuje ona siłę uderzenia towarzyszącą upadkom.
Cena: od 3720 zł
www.comes.com.pl

FZ18
Nowy aparat Lumix z serii FZ wyposażony jest w 18-krotne powiększenie optyczne i 8,1-megapikselową matrycę CCD. Panasonic wyposaża wszystkie aparaty Lumix w optyczny stabilizator obrazu Mega O.I.S., który eliminuje efekt poruszonych zdjęć wywołany drżeniem rąk.
Cena: 1599 zł
www.panasonic.com.pl

Reaper
eXtremeMem rozszerza ofertę pamięci OCZ o nowy model. Moduły wyposażono w ciepłowody połączone z dodatkowym radiatorem. Tak rozbudowany system chłodzenia powinien zadowolić fanów overclockingu.
Cena: około 459 zł (2 x 1 GB)
www.morele.net

NOWE CHIPSETY I PŁYTY GŁÓWNE



CO NOWEGO NA RYNKU?

Chipsety na cenzurowanym

W CIĄGU ostatnich 3 miesięcy pojawiło się na rynku sporo płyt głównych wykorzystujących najnowsze wersje chipsetów i to zarówno do platformy AMD, jak i Intela. Czy oferują coś nowego?

Prezentację ich możliwości zacznę od dość niszowego **SiS672FX**. Jego podstawowe zadanie to obsługa zarówno starszych wersji procesorów Intela (Celeron, Pentium D), jak i nowszych (Core 2 Duo) wykorzystujących podstawkę Socket 775. **Nie obsługuje wprost częstotliwości 1333 MHz, więc nie przewidziano go dla najnowszych CPU.** Nie kandyduje też do miana najszybszego na rynku, gdyż dysponuje tylko pojedynczą szyną pamięci. Wbudowano w niego za to podsystem graficzny zgodny z DirectX 9 zwany Mirage3+. Gdy wydajność zintegrowanej grafiki przestanie wystarczać (choć dobrze radzi sobie z obsługą wideo o jakości HD do 1920 x 1080 punktów, znacznie gorzej będzie z grami), nic nie stoi na przeszkodzie, by dokupić kartę na PCIe. Co ciekawe, płyty z tym chipsetem wydzielają bardzo mało ciepła – sumarycznie maksymalnie 5 W energii, nie ma więc nawet potrzeby instalowania zaawansowanych układów chłodniczych! Całości dopełnia system dźwiękowy spełniający wymogi audio HD, dzięki czemu **jest to całkiem sensowna propozycja dla osób szukających płyt do budowy PC-tów przede wszystkim do odtwarzania multimediów.**

Następnie warto wspomnieć o **Nvidii nForce 650i Ultra**. Jest to okrojona wersja poprzednich układów tej firmy, pozbawiona obsługi kart pracujących w trybie SLI. Dzięki temu jest jednak tańsza, podobnie jak i zbudowane w oparciu o nią płyty główne, które nie muszą mieć dodatkowych podstawek pod drugą kartę grafiki. Na tych oszczędnościach zyskuje przede wszystkim nabywca płyty. **Chipset ten obsługuje procesory Intela, w tym także najnowsze, pracujące na magistrali 1333.** Lepsze możliwości w porównaniu do SIS oznaczają też większy pobór prądu, dlatego warto zwrócić uwagę na chłodzenie płyty, które będzie miało bardzo duże znaczenie w przypadku overclockingu. A jest o co walczyć – jak pokazują testy, **płyty główne wykorzystujące ten chipset pozwalają na wyciskanie z procesorów niemal takich samych pokładów mocy, jak miało to miejsce w przypadku układów nForce 680i SLI** – przy cenie nieprzekraczającej zwykle 400 złotych!

Intel P35 Express przynosi najwięcej zmian, jeśli chodzi o obsługę procesorów Intela i nowinek technologicznych. Przede wszystkim jest w pełni zgodny z najnowszymi procesorami o kodowej nazwie Penryn, wykonanych w technologii 45 nm i pracujących z magistralą 1333 MHz. **Zaletą jest także pełna obsługa pamięci DDR2 lub DDR3.** Napisałem „lub", gdyż nie ma możliwości, by pracowały jednocześnie moduły dwóch różnych typów. Powiększono liczbę obsługiwanych portów USB 2.0 do 12, do 10 zwiększyła się liczba portów SerialATA. Pojawiły się też eSATA – czyli złącza zewnętrzne, lecz zabrakło obsługi Parallel ATA, czyli znanych nam do tej pory dysków oraz napędów DVD podłączanych szeroką taśmą 80-żyłową. Płyty główne nieoficjalnie korzystają z FSB nawet do 1600 MHz, dodatkowo potrafią asynchronicznie taktować pamięci, co jest świetną wiadomością dla overclockerów. **Wadą płyt na tym chipsecie jest cena zdecydowanie wyższa od konkurencyjnych produktów**, której nie rekompensuje obsługa jeszcze mało popularnych modułów pamięci DDR3 – nie są one tak wydajne, jakby można było oczekiwać, za to dużo droższe niż DDR2.

Nieco poszkodowana pod względem chipsetów jest platforma AM2. Znajdujemy dla niej **AMD RD790, AMD-ATI 690G** (ma zintegrowaną kartę graficzną Radeon Xpress 1200), nForce 590 SLI. Są to układy podobne pod względem możliwości – jedynie ostatni z wymienionych ma aż 3 złącza dla kart graficznych, z czego ostatnia może być wykorzystana do obliczeń fizyki w grach lub jako dodatkowe źródło obrazu. Chipset ten jest jednocześnie najdroższym z wymienionych, a płyty główne, w których został zamontowany, kosztują około 500 zł. Pod koniec roku 2007 lub na początku 2008 roku, wraz z premierami najnowszych procesorów AMD oraz podstawek Socket AM2+ i AM3, pojawią się konstrukcje nie tylko samego producenta CPU, ale także zapowiedziane przez SIS oraz VIA najnowsze wersje chipsetów pozwalające na dość spore możliwości tworzenia i rozbudowy zestawów komputerowych nie tylko dla graczy. Do tego czasu trzeba się jednak zadowolić tym, co jest.

I na koniec odpowiedź na główne pytanie – czy warto kupić nową płytę? A jeśli tak, na jaki chipset się zdecydować? Jeśli interesuje cię AMD, wybór jest prosty – nic przełomowego i tak nie ma. W przypadku Intela chipset P35 wygląda bardzo dobrze. Tyle że wydajność jest niemal taka sama jak P965 Intela czy serii 6xxi Nvidii, a pamięci DDR3 są jeszcze zbyt drogie, by się nimi interesować. Mimo to tańsze płyty z tym chipsetem na pewno zaczną wypierać te z P965, choćby dlatego, że oferują więcej złączy SATA i nieco lepsze możliwości overclockingu. A droższe...

Zresztą sami zobaczcie, co oferują najlepsi! Tak ekstremalnych płyt jeszcze nie było! OK, może nie jest to jakiś wielki przełom, ale przyznacie chyba, że postęp jest. I to na szczęście nie tylko wśród najdroższych. ■ **Maciej Lewczuk**

Jak oceniamy?

Od tego numeru modyfikujemy nieco sposób przyznawania punktów i wyróżnień. Oceny pozostają te same, ale zmieni się ich znaczenie, szczególnie w przypadku Eco i Dodatków. Tuż obok wyjaśniamy, jak.

KIEDY DAJEMY WYRÓŻNIENIA?
Power – 9 lub więcej w kategorii Power
Eco – 9 lub więcej w tej kategorii Eco
Dodatki – 9 lub więcej w kategorii Dodatki

Power – ocena wydajności (np. procesor lub karta graficzna) lub jakości działania (np. odtwarzacz MP3, głośniki) urządzenia. Skala ocen: 1 – trzeba być totalnym masochistą, by go używać, 5 – urządzenie niczym szczególnym się nie wyróżnia, 10 – jest idealne.

Dodatki – ocena zawartości pudełka, wyglądu i jakości wykonania. Skala ocen: 1 – brakuje rzeczy niezbędnych, a wygląd i jakość wykonania rażą tandetnością, 5 – jest w nim wszystko, co potrzebne do pracy, nie wyróżnia się wyglądem ani jakością wykonania, 10 – są wszystkie bajery, jakie można sobie wyobrazić, a wygląd i jakość wykonania powalają.

Eco – ocena ekonomiczności i sensowności zakupu. Porównujemy do innych podobnych urządzeń, ale bez podziału na przedziały cenowe. Skala ocen: 1 – jest bardzo drogie w stosunku do oferowanych możliwości, 5 – nie wyróżnia się niczym specjalnym, 10 – nokaut cenowy dla konkurencji.

Ciekawe modele z chipsetem P35

	MSI	Asus	Gigabyte	ABIT
Nazwa	P35 Platinum Combo	Blitz Extreme	GA-P35C-DS3R	IP35 Pro
Cena	610 zł	1102 zł	489 zł	888 zł
Pamięć	Dual DDR3 1066/800 MHz, Dual DDR2 1066/800/667 MHz	Dual DDR3 1333/1066/800 MHz	Dual DDR3 1333/1066/800, Dual DDR2 1066/800/667 MHz	Dual DDR2 1066/800/667 MHz
Sloty pamięci	4 + 2	4	2 + 4	4
Sloty rozszerzeń	2xPCIe x16 (przepustowość x16 i x4), 2xPCIe x1, 2xPCI 32-bit	2xPCIe x16 (przepustowość x16 i x4), 3xPCIe x1, 2xPCI 32-bit	1xPCIe x16, 3xPCIe x1, 3xPCI 32-bit	2xPCIe x16 (przepustowość x16 i x4), 1xPCIe x1, 3xPCI
Audio	7.1 HD (Realtek ALC888)	SupremeFX II na złączu PCIe, odłączalna (7.1 HD, AD1988B HD)	7.1 HD (ALC 889A)	7.1 HD
LAN	1 gniazdo 10/100/1000	2 gniazda 10/100/1000	1 gniazdo 10/100/1000	2 gniazda 10/100/1000 Mbit
Złącza SATA2/eSATA/ PATA/USB/FireWire	5/2/1/12/2	6/2/1/12/2	8/0/1/12/0	6/2/1/10/2
Cechy charakterystyczne	kondensatory polimerowe, pasywne chłodzenie (Circu-Pipe), obsługa technologii CrossFire, eSATA, obsługa pamięci DDR2 i DDR3, diody informujące o stanie pracy płyty, zaawansowane opcje O/C	zawansowane opcje O/C, chłodzenie wodne, obsługa technologii CrossFire, eSATA, obsługa pamięci DDR3 o szybkości 1333 MHz, dodatkowy panel LCD	kondensatory aluminiowo-polimerowe, obsługa pamięci DDR2 i DDR3, opcje O/C, niska cena	kondensatory polimerowe, pasywne chłodzenie (Sileni OTES), wbudowany wyświetlacz pokazujący kody błędów, zaawansowane opcje O/C (OC Guru – AutoDrive)

PACKARD BELL EASYNOTE SB85-P-014

>>> Głaskadełko oryginalne, lecz niezbyt wygodne.

>>> Multimedialny kombajn, który można zabrać w podróż.

ZABIERZ GRY ZE SOBĄ

Packard Bell EasyNote SB85-P-014

Cena: 7925 zł | Dystrybutor: Packard Bell | www.packardbell.com

KILKA miesięcy temu prezentowaliśmy pierwsze notebooki, na których można było pograć w niezbyt wymagające gry. Ciągła ewolucja przenośnych komputerów sprawia, że wielu graczy myśli o notebooku jako zamienniku stacjonarnego peceta. Czy jednak warto?

Kilka tygodni po ogłoszeniu nowej Intelowskiej platformy, nazwanej Santa Rosa, pojawiły się na rynku pierwsze urządzenia zbudowane na jej bazie. Podstawą jest oczywiście nowy chipset 965 Express, pozwalający na użycie procesorów Core 2 Duo pracujących na magistrali 800 MHz (dotychczas maksymalnie 667 MHz). Dodatkowo zaimplementowano obsługę sieci WiFi – 802.11a/b/g/n, dzięki czemu jest ona zgodna z najnowszym, dopracowywanym jeszcze standardem „n", a także ze wszystkimi starszymi. Obraz sieciowych nowości dopełniany jest przez obsługę gigabitowej sieci LAN.

W notebooku zastosowano też technologię Robson zwaną teraz Turbo Memory (wykorzystanie pamięci flash do przyspieszania operacji dyskowych), co ma znaczenie w przypadku korzystania z Visty. Poprawiono też energooszczędność systemu poprzez zastosowanie kilku trików, między innymi przeplatanie taktów procesora pustymi cyklami, dzięki czemu nie zajmuje się on obliczeniami i pobiera mniej energii, oraz wyłączanie jednego rdzenia procesora, gdy wielowątkowość nie jest wykorzystana.

W notebooku Packard Bell zainstalowano 2 GB pamięci, 2 dyski twarde o pojemności 160 GB każdy, procesor Intel Core 2 Duo T7500 2,2 GHz oraz kartę graficzną Nvidia GeForce 8600 Go. Układ graficzny nie należy do najszybszych na rynku, lecz w notebookach to jedno z najwydajniejszych stosowanych obecnie rozwiązań dostępnych dla „szarego obywatela" (istnieją nieliczne potwory z 8800 czy 7900 połączonymi w trybie SLI, ale kosztują jeszcze więcej).

Aby sprawdzić możliwości przenośnego „centrum cyfrowej zabawy", jak nazywa notebooka producent, przeprowadziliśmy serię testów. Prezentujemy wyniki 3DMark 06, Company of Heroes z poprawką oraz S.T.A.L.K.E.R.-a (testy przeprowadzone zostały tak samo jak w Konfiguratorze). Podkreślić należy, że środowiskiem testowym był Windows Vista, gdyż taki system jest instalowany w najnowszych komputerach przenośnych.

Oczywiście jest kilka „ale"... Pierwsze to fakt, że urządzenie jest dość ciężkie. Poza tym **na bateriach przy intensywnej pracy działa maksymalnie godzinę, a przy podstawowej (Internet, edytor tekstu) około dwóch.** Do tego kosztuje znacznie więcej niż porównywalny komputer stacjonarny (vide Konfigurator), a co najgorsze – **jest zbyt wolny, by umożliwić granie w nowe tytuły w natywnej rozdzielczości matrycy**. Szybki procesor, dwa dyski twarde, wydajna karta grafiki, dźwięk 2.1 oraz złącze HDMI (wyjście HD Video) – to wszystko duże zalety, ale jak widać po testach wydajności, nadal nie wystarczy graczowi... ■ **Maciej Lewczuk**

Wyniki

3DMark 06

Ogólny: 2422
SM 2.0: 938
HDR/SM 3.0: 843
CPU: 1935

Company of Heroes

Niskie detale
800 x 600: 59
1024 x 768: 58
1440 x 900: 42

Wysokie detale
800 x 600: 28
1024 x 768: 19
1440 x 900: 12

S.T.A.L.K.E.R.

Niskie detale
800 x 600: 54
1024 x 768: 37
1440 x 900: 25

Wysokie detale
800 x 600: 45
1024 x 768: 29
1440 x 900: 20

Rzeczywisty wymiar

Konkrety

Procesor: Intel Core 2 Duo T7500 2,2 GHz
Matryca LCD: 17 WXGA+ TFT (1440 x 900 punktów)
Grafika: Nvidia GeForce Go 8600M GS 256 MB VRAM
Pamięć: 2 GB DDR2 soDIMM
Dysk: 320 GB (2 x 160 GB SerialATA)
Napęd optyczny: nagrywarka DVD Super Multi Drive Double Layer
Komunikacja bezprzewodowa: WirelessLAN 802.11 a/b/g/Draft-N, interfejs Bluetooth
Komunikacja przewodowa: Fast Ethernet LAN 10/100 Mbps
System: MS Vista Home Premium
Kamera internetowa: 1,3 Mpix
System głośników: 2.1
Klawiatura: notebook + wydzielony blok klawiatury numerycznej
Akumulator: bateria Li-Ion 4400 mAh
Wymiary: 288 x 404 x 38 mm
Waga: 3,4 kg bez zasilacza
Gwarancja: 2 lata
Porty I/O: 4 x port USB 2.0, port IEEE 1394 (Fire-Wire), port DVI, port HDMI, TV-out (S-Video), wejście mikrofonowe, wyjście słuchawkowe, gniazdo SPDiF, RJ-45 (LAN), wejście antenowe dla tunera TV, Express Card, external SATA, czytnik kart multimedialnych 4 w 1

ZenPackard Bell EasyNote SB85-P-014

POWER 7 — dobra wydajność • niezły dźwięk • wygodna klawiatura

DODATKI 7

ECO 2 — zbyt słaba wydajność, by grać w natywnej rozdzielczości matrycy • niezbyt wygodne okrągłe głaskadełko • dość słabe kąty widzenia • cena

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Oferta ważna w dniach 01.08 - 30.09.2007 r. lub do wyczerpania asortymentu

Auchan

DVD-/+R Hawk Koperta
DVD-/+R Hawk
Płyta DVD-/+R x8 w kopercie - 1 szt.

0,99

SH906 Klawiatura Standard
Klawiatura multimedialna
Kompatybilna z Windows 98/NT/2000/Me/XP oraz z Office XP; Nowoczesny wygląd; Wielkość ułatwiająca jednoczesne korzystanie z myszy i klawiatury; Prosta kontrola aplikacji multimedialnych; Podłączenie USB.

19,99

MM814 Sky Game Pad
Pad USB z dwoma silniczkami
Dwie dwuosiowe analogowe manetki płynnie kontrolujące kąt 360 stopni; 12 przycisków „fire"; Gumowe pokrycie; Funkcja orczyka, przepustnicy i „autofire"; Ośmiokierunkowy pad; Proste i łatwe podłączenie (USB); Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP.

53,99

MM341 Webcam Diamond
Kamera PC do telekonferencji
Decorative charming 7-colour Light; Sensor CMOS VGA (300Kpix); Rozdzielczość optyczna: 640x480 ppi; Interfejs USB; 2 warstwowy obiektyw.

47,90

MM941 Short Keyboard
Klawiatura multimedialna
Kompatybilna z Windows 98/NT/2000/Me/XP oraz z Office XP; Wielkość ułatwiająca jednoczesne korzystanie z myszy i klawiatury, Dodatkowe klawisze funkcyjne; Prosta kontrola aplikacji multimedialnych; Proste i łatwe podłączenie USB.

51,99

SH 702 Simply Mouse
Myszka PC
Dwuprzyciskowa mysz wykonana z doskonałej jakości plastiku; Świetnie leży w dłoni, a wielkość klawiszy pozwala na swobodne operowanie myszą nawet osobom z dużymi dłońmi; Dostępne są modele ze złączem serial (COM) lub PS/2; A dodatkowo mysz objęta jest 24 miesięczną gwarancją; Dostępna w dwóch kolorach.

5,99

MM1750 Space Sound
Głośniki PC
Pasmo przenoszenia: 20Hz - 20kHz; Moc wyjściowa (rms): 31 Wat (15+8x2); Tunel powietrzny; Kontrola: Natężenia głosu/Poziomu basów/Zasilania; Dioda kontrolna: Zasilania; Standard wejścia: mini jack stereo Dwukanałowy wzmacniacz stereo; Wymiary (wys. x szer. x głęb.): 80x80x200mm - głośniki satelity x 2; 150x270x250mm - głośnik niskotonowy.

153,90

MM343 Webcam Laptop
Webcam
Kamera PC do telekonferencji; Specjalnie zaprojektowana nóżka; Sensor CMOS VGA (300Kpix); Rozdzielczość optyczna: 640x480ppi; Interfejs USB; szklany obiektyw; Zgodność z Windows 98SE/ME/2000/XP.

47,90

SH210 Quad Speakers
Głośniki PC
Pasmo przenoszenia: 20Hz - 20kHz; P.M.P.O. - 210 Wat Moc wyjściowa (rms): 2 Wat; Tunel powietrzny; Kontrola: Natężenia głosu/Zasilania; Dioda kontrolna: Zasilania; Standard wejścia: mini jack stereo; Dwukanałowy wzmacniacz stereo.

42,59

SH130 Twist Speaker
Głośniki PC
Pasmo przenoszenia: 20Hz - 20kHz; P.M.P.O. - 120 Wat Wejście słuchawkowe; Moc wyjściowa (rms): 2 Wat;Tunel powietrzny; Kontrola: Natężenia głosu/Zasilania; Dioda kontrolna: Zasilania; Standard wejścia: mini jack stereo; Dwukanałowy wzmacniacz stereo; Wymiary (wys. x szer. x głęb.): 180 x 75 x 90 mm.

14,49

MM29 Headphones
Słuchawki douszne
Wysokiej jakości słuchawki douszne; Idealne słuchawki do przenośnych odtwarzaczy muzycznych; Wyjątkowo mała membrana oraz miękkie silikonowe wkładki douszne gwarantują stabilne i wygodne dopasowanie do ucha; Zamknięta konstrukcja słuchawki zapewnia pełne brzmienie basów.

16,99

MM10 Microphone System
Mikrofon multimedialny
Pasmo przenoszenia 20Hz-16kHz
Współpracuje z systemem Mac i Windows PC. Prosty i szybki montaż. Stabilna podstawa.

7,99

MANTA

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: **MANTA Multimedia Sp. z o.o.**
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa,
tel.: +48 0 22 332 34 50, fax: +48 022 332 34 60,
e-mail: manta@menta.com.pl, **www.manta.com.pl**

GENIUS ERGOMEDIA 500 | ZYXEL AG-225H U2

>>> Jeśli masz za krótki kabel słuchawkowy, możesz skorzystać z wejść na urządzeniu. Tylko nie licz na jakość THX.

JAKIE TAM ERGO...

Genius ErgoMedia 500

Cena: 109 zł | Dystrybutor: Genius | www.geniusnet.com.tw

UWAŻASZ się za (prawie) profesjonalnego gracza i nie używasz jeszcze specjalnej klawiaturopodobnej przystawki? Co tu mówić – dobrze robisz.

Progamerzy, wbrew temu, co niektóre firmy chciałyby nam wmówić, wcale nie korzystają z jakichś wymyślnych urządzeń. Dobra, prosta klawiatura bez udziwnień wystarcza w zupełności, zaś **ustrojstwa pokroju ErgoMedia 500 stworzone są głównie po to, by ładnie wyglądały i budziły zazdrość odwiedzających cię kolegów**.

Produkt Geniusa nie stanowi żadnej rewolucji. Choć jego nazwa sugeruje ergonomiczność, wygoda użytkowania jest co najmniej wątpliwa. Przede wszystkim brak możliwości regulowania podkładki pod nadgarstek. Nie można jej odsunąć, więc osobom z większymi dłońmi będzie po prostu niewygodnie. Zastrzeżenia mam też do kilku innych rzeczy. Za pomocą dołączonego oprogramowania nie można ustawić wszystkich przycisków (D-pad zawsze działa tak jak kursory), ich standardowe obłożenie jest bardzo dziwne (Tab pod blokiem WSAD?), a ułożenie sprawia, że sprzęt wręcz przeszkadza w sterowaniu w FPS-ach. Oczywiście może to być spowodowane tym, że do obsługi trzeba się przyzwyczajać przez dłuższy czas. Pytanie tylko, czy jest sens się męczyć i jeszcze dodatkowo za to płacić? ■ **MQC**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety

Podświetlenie klawiszy: nieregulowane, niebieskie
Makra: możliwość przypisania do 11 klawiszy
Transfer: USB
Dodatkowe: wyjścia słuchawkowe i mikrofonowe, pokrętło myszy, D-pad działający jak kursory, 3 predefiniowane tryby pracy
Możliwość regulacji podstawki: brak

BEZPRZEWODOWY SZPIEG

ZyXEL AG-225H U2

Cena: od 225 zł | Dystrybutor: ZyXEL Communications Polska | www.pl.zyxel.com

CHOĆ urządzenie wyglądem przypomina sporych gabarytów odtwarzacz MP3, w rzeczywistości jest to **wyspecjalizowany system wyszukiwania sieci pracujących w WiFi**. Standard ten wykorzystany w urządzeniach przenośnych (jak laptop lub palmtop) pozwala na bezprzewodowe podłączenie się do sieci lokalnej i Internetu.

Niektórzy operatorzy udostępniają taki sygnał za darmo, np. na terenie hotelu lub lotniska. Jeśli nie jesteśmy tego pewni, a nie chcemy uruchamiać notebooka, wystarczy włączyć ZyXEL, a po kilkunastu sekundach otrzymamy raport o jakości sygnału, poziomie zabezpieczeń oraz nazwie sieci. Dane prezentowane są na małym, nierównomiernie podświetlonym na zielono, ciekłokrystalicznym wyświetlaczu.

Wychwycone informacje pozwalają ocenić, czy jesteśmy w stanie uzyskać połączenie z którymś z operatorów. Spora czułość wbudowanej anteny pozwala wyśledzić nawet bardzo słaby sygnał punktów dostępowych.

Co ciekawe, by podłączyć się do takiej sieci, komputer nie musi być wyposażony w kartę bezprzewodową. Wystarczy podpiąć testowane urządzenie przez port USB, zainstalować dołączone do zestawu sterowniki i możemy w pełni korzystać z zasobów sieciowych. Jednocześnie ładowany jest wewnętrzny akumulator.

Mechanizm wyszukiwania i karty sieciowej w jednym, samodzielnym urządzeniu jest idealnym rozwiązaniem dla osób często podróżujących i korzystających z darmowych punktów dostępowych. A także ciekawskich, bawiących się np. w warchalking czy wardriving... ■ **Dan**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety

Interfejs: USB
Standard bezprzewodowy: 54 (Mbps) ~ 802.11a, 11 (Mbps) – 802.11b, 54 (Mbps) – 802.11g
Zabezpieczenia: 64/128/256-bit WEP Encryption, WPA i WPA2
Kompatybilność: Windows 2K/XP/XP64
Zgodność ze standardem: IEEE 802.11a, 802.11b, 802.11g

Genius ErgoMedia 500

POWER 4 | DODATKI 5 | ECO 3

+ możliwość przekopiowania ustawień do urządzenia
• wbudowana karta dźwiękowa

– nieergonomiczne ułożenie klawiszy i brak regulacji podstawki • niemożność ustalenia funkcji dla D-pada
• dziwne standardowe ułożenie klawiszy

ZyXEL AG-225H U2

POWER 7 | DODATKI 5 | ECO 7

+ duża czułość • rozpoznaje zabezpieczenia
• dwuzakresowy nadajnik

– kiepskie podświetlenie ekranu
• spore gabaryty

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Oferta ważna w dniach 01.08 - 30.09.2007 r. lub do wyczerpania asortymentu

real- dla każdego coś dobrego

CDR Hawk Koperta
CDR Hawk
Płyta CDR x52 w kopercie - 1 szt.

0,69

SH902 Standard Keyboard
Klawiatura Standard
Prosta klawiatura do PC w układzie QWERTY. Wygodna tak do pisania, jak i do gier. Posiada trzy dodatkowe przyciski. Wykonana jest z bardzo dobrej jakości plastiku i charakteryzuje się cichą praca klawiszy.

12,99

SH 160 Grid Speakers
Głośniki PC Grid
Pasmo przenoszenia: 20Hz - 20kHz; P.M.P.O. - 140 Wat; Moc wyjściowa (rms): 2 Wat; Tunel powietrzny; Kontrola: Natężenia głosu/Zasilania; Standard wejścia: mini jack stereo; Dwukanałowy wzmacniacz stereo.

12,99

PC Mouse SH708 Raptor
Myszka optyczna Raptor
Optyczna myszka PS/2; Zgodna z Windows 98/ME/NT4.0/2000/XP; o rozdzielczości 800 dpi; Doskonała dla prawo- i leworęcznych; Żywotność klawiszy: ponad 1.000.000 kliknięć.

12,99

SH906 Klawiatura Standard
Klawiatura multimedialna
Kompatybilna z Windows 98/NT/2000/Me/XP oraz z Office XP; Nowoczesny wygląd; Wielkość ułatwiająca jednoczesne korzystanie z myszy i klawiatury; Prosta kontrola aplikacji multimedialnych; Podłączenie USB.

21,99

MM918 Precious
Klawiatura multimedialna
Kompatybilna z Windows 98/NT/2000/Me/XP oraz z Office XP; Nowoczesny wygląd; Wielkość ułatwiająca jednoczesne korzystanie z myszy i klawiatury; Dodatkowe klawisze funkcyjne umożliwiające bezpośredni dostęp do Internetu i aplikacji multimedialnych; Proste i łatwe podłączenie PS/2.

45,99

SH140 Track Speakers
Głośniki PC Track
Pasmo przenoszenia: 20Hz - 20kHz; P.M.P.O. - 140 Wat; Moc wyjściowa (rms): 2 Wat; Tunel powietrzny; Kontrola: Natężenia głosu/Zasilania; Dioda kontrolna: Zasilania; Standard wejścia: mini jack stereo; Dwukanałowy wzmacniacz stereo.

19,99

MM343 Webcam Laptop
Webcam
Kamera PC do telekonferencji. Specjalnie zaprojektowana nóżka; Sensor CMOS VGA (300Kpix); Rozdzielczość optyczna: 640x480ppi; Interfejs USB; szklany obiektyw; Zgodność z Windows 98SE/ME/2000/XP.

49,99

MM 1650 Signum Speakers
Głośniki PC Signum
Pasmo przenoszenia: 20Hz - 20kHz; Moc wyjściowa (rms): 35 Wat (15+10x2); Tunel powietrzny; Kontrola: Natężenia głosu/Poziomu basów/Zasilania; Dioda kontrolna: zasilania; Ekranowanie; Standard wejścia: mini jack stereo; Dwukanałowy wzmacniacz stereo.

169,99

MM55 Headphones
Słuchawki z mikrofonem i dodatkowymi wibracjami
Słuchawki: Pasmo przenoszenia 20-20 000Hz; Impedancja 32 Ohm; Wtyk jack stereo 3,5 mm; Czułość 105dB S.P.L at 1 kHz; Mikrofon: Pasmo przenoszenia 30-16 000Hz; Czułość 0dB=1V/Pa at 1 KHz-58dB; Długość kabla 2,5m ± 0,3m; Wtyk USB.

99,99

MM737 Advanced Mouse
Precyzyjna myszka optyczna
Zaawansowana technologia optyczna; Doskonała dla prawo- i leworęcznych; Możliwość pracy na każdej powierzchni; Przesuwanie obrazu bez konieczności poruszania dłonią; Wysoka rozdzielczość: 1480 dpi; Proste i łatwe podłączenie Combo USB i PS/2 Zgodna z Windows 98/ME/NT4.0/2000/XP Żywotność klawiszy: ponad 1.000.000 kliknięć.

44,99

MM734 Vempair i MM735 Shaman
Myszki optyczne
Z zaawansowaną technologią; Doskonałe dla prawo- i leworęcznych; Możliwość pracy na każdej powierzchni; Przesuwanie obrazu bez konieczności poruszania dłonią; Wysoka rozdzielczość: 800 dpi; Proste i łatwe podłączenie PS/2; Zgodna z Windows 98/ME/NT4.0 /2000/XP; Żywotność klawiszy: ponad 1.000.000 kliknięć.

29,99

MANTA

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: **MANTA Multimedia Sp. z o.o.**
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, tel.: +48 0 22 332 34 50, fax: +48 022 332 34 60,
e-mail: manta@menta.com.pl, **www.manta.com.pl**

CREATIVE GAMING HEADSET HS-900 I FATA1ITY

Rzeczywisty wymiar

Konkrety

Fatal1ty Gaming Headset
Regulacja głośności: tak
Długość przewodu: 2,5 m
Pasmo przenoszenia: 20 Hz-20 kHz
Czułość: 110 dB
Waga: 200 g
Wbudowany mikrofon: tak
Pasmo przenoszenia mikrofonu: 100 Hz-15 kHz

DLA ZAWODOWCÓW

Creative Gaming Headset HS-900 i Fata1ity

HS-900 Cena: 189 zł | Dystrybutor: Creative | www.creative.pl **Fatal1ty Gaming Headset** Cena: 199 zł | Dystrybutor: Creative | www.creative.pl

Choć na pierwszy rzut oka słuchawki mogą się wydawać tylko mało istotnym gadżetem, dla „zawodowców" są znacznie ważniejsze niż głośniki. Nie wymagają wolnego miejsca, dzięki czemu są mniej kłopotliwe w użyciu niż oferujące podobną funkcjonalność zestawy 5.1. No i oczywiście kosztują mniej. Nie wkurzają też współlokatorów, jeśli gramy po nocach, a do tego można je ze sobą zabrać na LAN party czy turniej.

OK, peany na cześć słuchawek mamy za sobą, pora na przedstawienie dzisiejszych bohaterów – modeli Creative'a przeznaczonych właśnie dla zawodowców.

Pierwszym z nich jest zestaw **HS-900**. Na pierwszy rzut oka wygląda nieźle, ale bez fajerwerków. Długi kabel, wygodne „nauszniki", wbudowany mikrofon i umieszczone na przewodzie centrum dowodzenia, dzięki czemu w dowolnym momencie możemy zmienić głośność i wyłączyć mikrofon. Jedyne „udziwnienie" to dołączony skóropodobny woreczek, w którym można 900 schować. Ale **po założeniu słuchawek na głowę od razu słychać, że jest to model z wyższej półki**. Zastosowane w nich 40 mm neodymowe magnesy pozwalają uzyskać naprawę niezły bas, a przy tym nie ma problemu z wyższymi częstotliwościami. Brzmią na nich dobrze zarówno wybuchy (ba, świetnie, brakuje tylko furkotania nogawek!), jak i muza. Jeśli do tego dodać wysokiej jakości mikrofon na regulowanym pałąku – cóż, **jedyne, do czego można się przyczepić, to lekkie poskrzypywanie przy zakładaniu słuchawek oraz trochę zbyt duża siła, z jaką obejmują głowę**.

Że może być jeszcze lepiej, pokazuje zestaw firmowany przez najbardziej znanego zawodowego gracza – Jonathana „Fatal1ty" Wendela. Jeśli chodzi o jakość dźwięku, są bardziej czułe niż HS-900, ale dźwięk w obu przypadkach jest równie doskonały. Diabeł tkwi w szczegółach. Pierwszy z nich to mniejsza masa – są (jak na pełne słuchawki) wręcz zadziwiająco lekkie. Fakt, że mają nieco mniejsze muszle, ale wrażenie jest i tak niesamowite, choć w praktyce różnica w wadze wcale nie jest tak duża. **Fatal1ty zostały również lepiej wykonane – nie skrzypią ani nie uciskają.** Mają nieco inny, choć równie dobry mikrofon, co HS-900 – ale umieszczony na odłączanym pałąku (ma zwykłą wtyczkę typu mini jack!), dzięki czemu można w jego miejsce podłączyć inny (nie żeby było to konieczne, ale jak chcemy, droga wolna). Całość obrazu uzupełniają jeszcze długi kabel, umieszczony na nim pilot oraz woreczek. A, jeszcze jedno – moim zdaniem, ładniej wyglądają, choć to już tylko kwestia gustu.

Rzeczywisty wymiar

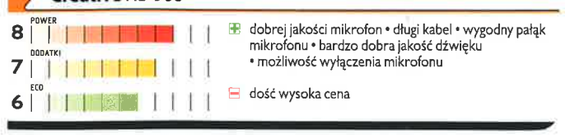
Konkrety

HS-900
Regulacja głośności: tak
Długość przewodu: 2,5 m
Pasmo przenoszenia: 20 Hz-20 kHz
Czułość: 105 dB
Waga: 90 g
Wbudowany mikrofon: tak
Pasmo przenoszenia mikrofonu: 90 Hz-18 kHz

Wybór jednego z tych dwóch zestawów nie jest jednak sprawą łatwą. Oba równie dobrze grają i mają tak samo dobre mikrofony. HS-900 oferuje nieco większe muszle (te w Fatal1ty były dla mnie nieco za małe), ale za to za bardzo uciska głowę. Długość kabli i funkcjonalność pilotów są takie same, podobnie jak woreczki do przenoszenia. Wszystko to sprawia, że na dobrą sprawę różnice ograniczają się do wyglądu, wagi, wielkości muszli oraz siły, z jaką są dociskane do głowy.

W większej liczbie kategorii przewagę ma Fatal1ty, ale różnica jest na tyle mała, że **w praktyce najlepiej po prostu założyć oba te zestawy na uszy i wybrać ten, który lepiej pasuje**. Bo jakość dźwięku w obu przypadkach będzie znakomita, a jeśli nie potrzebujecie superlekkiego sprzętu sygnowanego przez mistrza, to po co przepłacać? ■al

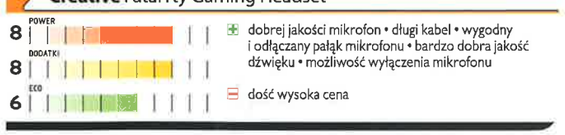
Creative HS-900



➕ dobrej jakości mikrofon • długi kabel • wygodny pałąk mikrofonu • bardzo dobra jakość dźwięku • możliwość wyłączenia mikrofonu

➖ dość wysoka cena

Creative Fatal1ty Gaming Headset



➕ dobrej jakości mikrofon • długi kabel • wygodny i odłączany pałąk mikrofonu • bardzo dobra jakość dźwięku • możliwość wyłączenia mikrofonu

➖ dość wysoka cena

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

ALTEC LANSING MX5021

>>> Kontroler pozwala regulować głośność, basy i soprany, a w „plecaczku" nosi pilota.

>>> Za bardzo wysoką jakość wykonania, design i dodanie właściwie wszystkiego, czego można potrzebować.

LANS Z LANSINGIEM

Altec Lansing MX5021

Cena: 516 zł | Producent: Altec Lansing | www.alteclansing.com

JEŻELI nie upierasz się przy dźwięku 5.1, natomiast często słuchasz na komputerze muzyki, dobrym rozwiązaniem jest zakup wysokiej klasy zestawu 2.1. Przyjrzyjmy się produktowi z górnej półki, który oferuje mało popularna na polskim rynku firma Altec Lansing.

Oprócz subwoofera, dwóch głośników satelitarnych i kabli w zestawie dostajemy również **przewodowy pilot do ustawienia na biurku oraz bezprzewodowy na podczerwień**, a także elementy umożliwiające zawieszenie satelitek na ścianie. Jest nawet ściereczka do wycierania części wykończonych na wysoki połysk.

Jakość wykonania nie pozostawia absolutnie nic do życzenia. Czarny subwoofer (drewniany, 6,5") i satelity (dwie 3" membrany + calowy gwizdek) są sporych rozmiarów i odznaczają się prostym, acz bardzo eleganckim designem. Satelity są oczywiście ekranowane, a do woofera podłącza się je nie mini jackami, lecz na zaciski. Przewodowy kontroler (włącznik, regulacja głośności, basów, sopranów, a także wyjście słuchawkowe i wejście Aux) wyposażono w niebieskie diodki i „trzymadełko" na pilocik (odbiornik znajduje się w sterowniku). **Widać od razu, że to drogi sprzęt. Warto też zaznaczyć, że jest zgodny ze standardem THX.**

Zestaw zapewnia sporą głośność, a **dźwięk jest niezwykle dynamiczny, przestrzenny i klarowny**. Nie jest przebasowany, jak ma to miejsce w wielu zestawach z niższej półki. Głośniki świetnie sprawują się podczas grania (soczyste wystrzały i eksplozje) i oglądania filmów. Ocena, jak sprawdzają się podczas słuchania muzyki, zależy od tego, jaki jej rodzaj się włączy. Osobiście nie przekonałem się do MX5021 w stu procentach, ponieważ – jak większość zestawów komputerowych, które słyszałem – ma problemy ze środkiem pasma (co można oczywiście częściowo wyrównać za pomocą EQ w systemie, aczkolwiek ja unikam korzystania z korektorów). Mamy dobre basy i czyste soprany, ale środek, czyli to, co zapewnia muzyce rockowej moc i energię (bo tam „siedzą" gitary i wokal), nie jest już tak dobry. Jeśli więc nad basowy beat przedkładasz masywne, ryczące gitary... cóż, na MX5021 niby wszystko pięknie słychać, ale tego rockowego pazura nie stwierdziłem. Natomiast symfoniczna muzyka filmowa brzmi już doskonale.

Zestaw spodobał mi się – **świetnie wygląda, bardzo dobrze gra i jest bogato wyposażony**. Nie jestem jednak w stanie pogodzić się z wydaniem ponad 500 złotych na głośniki 2.1. Jeśli jednak szukasz sprzętu 2+1 wysokiej klasy i cena cię nie odstraszyła – polecam! ■CormaC

Rzeczywisty wymiar

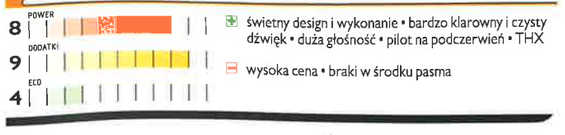
Konkrety

Łączna moc (RMS): 120 W
Moc satelity (RMS): 20 W
Moc subwoofera (RMS): 50 W
Pasmo przenoszenia: 40 Hz-20 kHz
Odstęp sygnału od szumu: 80 dB
Wymiary satelity: 132 x 260 x 63 mm
Wymiary subwoofera: 220 x 310 x 398 mm
Dodatkowe: przewodowy kontroler, pilot na podczerwień, elementy do montażu satelitek na ścianie, szmatka, certyfikat THX

Alternatywa

Logitech Z-2300 THX
Zestaw jeszcze droższy niż MX5021 (aczkolwiek da się go kupić sporo taniej, niż podaje producent) – kryterium doboru była tu zgodność z THX. Ma dużo bardziej futurystyczny, agresywniejszy design i większą moc (łącznie 200 W RMS) – na wypadek, gdybyście chcieli rozkręcić imprezkę.
www.logitech.pl
cena: 649 zł

Altec Lansing MX5021



➕ świetny design i wykonanie • bardzo klarowny i czysty dźwięk • duża głośność • pilot na podczerwień • THX

➖ wysoka cena • braki w środku pasma

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

CHIEFTEC
GIGA SERIE
POWER OF E-SPORT

> Dane techniczne:
> Obudowy: mATX /ATX Gamer Napędy zewnętrzne:
> 3x 5.25" i 1x 3.5" Napędy wewnętrzne:
> 3x 3.5" (wyjmowane HDD Klatka) /
> Panel z przodu wyposażony w USB + FireWire
> + Audio CD-DVD Podstawka dla 13 dysków /
> Opcjonalne Wentylatory: 1x 80mm przód, 1x80mm
> Klatce, 1x 120 mm tył /

GH-01SLW-OP

GH-01BW-OP

Ciekawostki:
Obudowy GH-01 oprócz doskonałych możliwości technicznych wyglądają bardzo efektownie i nowocześnie, dzięki czemu cały komputer nabiera charakteru i wyglądu maszyny dla gracza. Nadaje się doskonale na LAN Party, a dzięki złączu Audi AC-97 (Azalia 7.1) ma wspaniały dźwięk. Poprzez akrylowe boczne okno można zobaczyć podkręcone, wewnętrzne komponenty komputera.

szukaj nas u dystrybutorów:
AB www.ab.pl
Action www.action.pl
Komputronik www.komputronik.pl
więcej informacji:
www.chieftec.eu | email: andreas@chieftec.eu

KONFIGURATOR

Witamy w poradniku przygotowanym razem z jednym z największych sklepów internetowych w Polsce. W tym odcinku testujemy między innymi zestaw z mocnym procesorem AMD i Radeonem, z Quad Core Intela i dwiema kartami w SLI oraz komputer Geminiego. Uwaga: podajemy ceny samych komputerów, bez myszek, klawiatur, Windows czy monitorów, ale wyszliśmy z założenia, że to większość graczy już ma.

Allor | Komputery dla gracza

Jak i czym testowaliśmy?

Na każdym komputerze zainstalowany został Windows XP Professional SP2 z łatkami krytycznymi i sterownikami w najnowszych wersjach. Testy przeprowadziliśmy za pomocą 3DMark 2006 (test standardowy), S.T.A.L.K.E.R. (timedemo) oraz Company of Heroes (wbudowany benchmark).

KUPON RABATOWY

Zamów komputer w jednej z proponowanych przez nas konfiguracji w sieci sklepów Komputronik, by otrzymać **3%** rabatu na jego zakup. Do otrzymania rabatu uprawnia aktualne wydanie CD-Action; zamawiając w sklepie internetowym przy logowaniu się podaj hasło **CDAction**.

3%

Poniżej prezentujemy najszybsze komputery w każdej z trzech kategorii (kryterium to liczba punktów w teście 3DMark 06). Uwaga: podajemy ceny aktualne w chwili testowania. W przypadku starszych konfiguracji aktualna cena może być sporo niższa, ale w niektórych przypadkach mogą się pojawić problemy z dostępnością niektórych komponentów.

Najlepsze w 3DMarku 06

Zestaw	Procesor	Pamięć	Karta graficzna	Płyta główna	Cena	3DMark 06	3D/Cena
Eco VII	AMD Athlon 64 X2 3600+	GoodRam DDR2 512 MB 667 MHz x2	GeForce 8600 GT Gigabyte 256 MB	Abit KN9	1597	4253	266,31
Gamer VI O/C	Intel Core2 Duo E4400 @ 3,0 GHz	GeIL Dual Ultra 2x 1GB DDR2 800 MHz	Radeon 2900XT Asus 512 MB	Asus P5B Deluxe	3961	10 559	266,57
Power VIII	Intel Core2 Quad Q6600	GeIL Dual Ultra 2x 1GB DDR2 800 MHz	GeForce 8800 GTS Gigabyte 320 MB x2	Asus P5N-E SLI	5158	12 441	241,2

Zestaw Sensilo CD-Action Eco VIII

Płyta główna	Gigabyte GA-M55S-S3 Nvidia nForce 550	272 zł
Procesor	AMD Athlon 64 X2 3600+ BOX (Socket AM2, 65 W)	240 zł
Pamięć	GoodRam DDR2 512 MB 667 MHz CL5 x2	130 zł
Dysk twardy	Seagate 160 GB Barracuda 7200.10 (8 MB, Serial ATA II, zapis prostopadły)	190 zł
Karta graficzna	GeCube Radeon 2600 PRO O/C Edition PCIe 256 MB GDDR3	365 zł
Napęd optyczny	Lite-ON Super AllWrite DVD+/-RW LH-20A1P bulk black	101 zł
Obudowa	Komputronik B12 czarna 350 W	162 zł
Zasilacz	Feel 350 z obudową	
Cena całości		1460 zł

Dlaczego?

AMD/ATI zaprezentowało właśnie nowe karty graficzne serii 2600, a to oznacza jedno – w kategorii Eco powinno się zrobić znacznie ciekawiej. To właśnie na 2600 Pro oparty jest najnowszy Eco VIII, reszta pozostała niemal taka sama jak w Eco VII (wyniki, jakie ten zestaw osiągnął, przypominamy w nawiasach), jedynie płytę główną musieliśmy – ze względu na braki w zaopatrzeniu – wybrać inną. Całość okazała się tańsza niż propozycja z zeszłego miesiąca, ale i wolniejsza, mimo że udało się nam zdobyć kartę firmowo podkręconą.

Uwaga: ze względu na problemy z dostępnością nowych Radeonów w zestawie testowym umieściliśmy kartę wypożyczoną od AMD, stąd też w tym seryjnym znajdzie się inny model niż redakcyjny. Mieliśmy jednak do wyboru albo sprawdzić taki zestaw teraz, godząc się na małe ustępstwa, albo poczekać do przyszłego numeru. Na nowe Radeony liczy jednak zbyt wiele osób, by zwlekać.

Alternatywy

Można trochę oszczędzić kupując zwykłą 2600 Pro, ale będzie wolniejsza. Lepiej dołożyć do 8600 GT – czyli kupić Eco VII. Można też wymienić 2600 Pro na XT, ale o ile taki zestaw będzie szybszy, nie wiemy – wyników testów jest jeszcze zbyt mało. Trzecią opcją mogą być natomiast nowe procesory Intela, ale to już temat na zupełnie inną – niestety droższą – opowieść.

Dla kogo?

Dla fanów Radeonów wierzących w zbawczą moc nowych sterowników, które mają poprawić wydajność 2600 Pro. Jeśli wybór między AMD a Nvidią nie jest dla ciebie sprawą ideologii, obecnie lepszy jest niewiele droższy 8600GT tej drugiej firmy.

Wyniki

3DMark2006

Ogólny:	3067 (4253)
SM 2.0:	993 (1851)
HDR/SM 3.0:	1381 (1628)
CPU:	1513 (1511)

Company of Heroes

Niskie detale:	
800 x 600:	161 (150)
1280 x 1024:	121 (137)
1680 x 1050:	78 (115)
Wysokie detale:	
800 x 600:	53 (61)
1280 x 1024:	37 (40)
1680 x 1050:	27 (27)

S.T.A.L.K.E.R.

Niskie detale:	
800 x 600:	223
1280 x 1024:	144
1680 x 1050:	109
Wysokie detale:	
800 x 600:	33
1280 x 1024:	23
1680 x 1050:	13

Zestaw Sensilo CD-Action Gamer VIII

Płyta główna	Asus M2R32-MVP ATI XPRESS 3200 CrossFire	428 zł
Procesor	AMD Athlon 64 X2 5600+ BOX (Socket AM2)	575 zł
Pamięć	GeIL Dual 2x 1 GB DDR2 800 MHz	387 zł
Dysk twardy	Seagate 160 GB Barracuda 7200.10 (8 MB, Serial ATA II, zapis prostopadły)	190 zł
Karta graficzna	Radeon 2900XT PowerColor 2900XT 512 MB VIVO/2x DVI	1399 zł
Napęd optyczny	Lite-ON Super AllWrite DVD+/-RW LH-20A1P bulk black	101 zł
Obudowa	Chieftec BG-02BBSL	165 zł
Zasilacz	Chieftec (GPS-550AB-A) 550 W bulk	245 zł
Cena całości		3490 zł

Dlaczego?

Nie wszyscy chcą się bawić w podkręcanie procesora, by przyspieszyć komputer – nie dla każdego więc najlepszym wyjściem będą zestawy O/C, w których bezdyskusyjnie króluje Intel. Stąd też pomysł na konfigurację Gamer VIII. Założenia były proste: zobaczmy, co (poza niższą ceną) można osiągnąć stawiając na AMD. Jak widać, całkiem sporo. W dodatku, mimo rezygnacji z komponentów typowo overclockerskich i tak jest to zestaw całkiem wypaśny, który w przyszłości będzie można nawet rozbudować o drugą kartę graficzną (uwaga: będzie to jednak wymagało wymiany zasilacza na mocniejszy!). A wyniki? Cóż, nieco gorsze niż z podkręconym Core2 Duo (w nawiasach podaliśmy te, jakie osiągnął zestaw Gamer VI O/C oparty o podkręcone C2D i Radeona 2900XT), ale za to za niższą cenę i bez niepewności związanej z grzebaniem w BIOS-ie.

Alternatywy

Oszczędności można szukać na procesorze (w końcu 5600+ to niemal topowy model AMD) oraz karcie graficznej (8800GTS 320 MB Nvidii, która jest tańsza, ale i trochę wolniejsza). Czy ta ostatnia opcja się opłaca, postaramy się sprawdzić w następnym numerze. Natomiast zamontowanie 1 GB RAM-u do takiej maszyny byłoby obecnie zbrodnią, bo coraz więcej tytułów do komfortowego grania wymaga więcej niż 1 GB pamięci.

Dla kogo?

Gamer VIII to bardzo sensowna propozycja dla osób, które wolą karty ATI od Nvidii lub też nie chcą się zajmować podkręcaniem procesora. Fakt, jest nieco wolniejszy od podobnej konfiguracji opartej na Core2 Duo, ale też tańszy, a do tego skrzydła rozwija bez potrzeby grzebania w BIOS-ie.

Wyniki

3DMark2006

Ogólny:	9805 (10559)
SM 2.0:	4191 (4477)
HDR/SM 3.0:	4788 (5009)
CPU:	2285 (2606)

Company of Heroes

Niskie detale:	
800 x 600:	252 (292)
1280 x 1024:	251 (282)
1680 x 1050:	254 (275)
Wysokie detale:	
800 x 600:	146 (158)
1280 x 1024:	131 (126)
1680 x 1050:	108 (112)

S.T.A.L.K.E.R.

Niskie detale:	
800 x 600:	368
1280 x 1024:	359
1680 x 1050:	323
Wysokie detale:	
800 x 600:	142
1280 x 1024:	93
1680 x 1050:	76

Zestaw Sensilo CD-Action Power VIII

Płyta główna	Asus P5N-E SLI Nvidia nForce 650i SLI	421 zł
Procesor	Intel Core2 Quad Q6600 2,40 GHz (S775) BOX	1023 zł
Pamięć	GeIL Dual Ultra 2x 1GB DDR2 800 MHz	434 zł
Dysk twardy	Seagate 320 GB Barracuda 7200.10 (16 MB, SerialATA II, zapis prostopadły)	296 zł
Karta graficzna	GeForce 8800 GTS Gigabyte 320 MB TV & 2x DVI (PCIe) x2	2278 zł
Napęd optyczny	Lite-ON Super AllWrite DVD+/-RW LH-20A1P bulk black	101 zł
Obudowa	Chieftec BG-02B-B-B – bez zasilacza	167 zł
Zasilacz	Be-quiet Straight Power BQT E5-600 W	438 zł
Cena całości		5158 zł

Dlaczego?

Po ostatnich obniżkach cen przez Intela wreszcie można się pokusić o złożenie konfiguracji opartej o procesor z czterema rdzeniami! A skoro mnożymy rdzenie, na ich uzupełnienie wybraliśmy dwie karty 8800GTS pracujące w trybie SLI. W przeciwieństwie do zestawu z zeszłego miesiąca są to jednak karty z 320 MB RAM-u, co pozwoliło utrzymać cenę na poziomie około 5 tysięcy złotych. Niestety, odbyło się to kosztem wydajności przy większej liczbie detali, co wychodzi choćby w Company of Heroes. Cóż, taki procesor wymaga bardzo mocnej karty 3D... Ale mamy też niespodziankę – w nawiasach znajdziecie wyniki, jakie ten zestaw osiągnął po podkręceniu procesora do 3 GHz! Uwaga: przy tym zegarze zestaw działał stabilnie jedynie z otwartą obudową i wspomaganiem chłodzenia wentylatorem stołowym. Nie nadaje się więc do codziennego użytku bez wymiany chłodzenia na procesorze na lepsze i obudowy zapewniającej dużo większy przepływ powietrza wokół kart graficznych.

Alternatywy

W większości współczesnych gier lepsze rezultaty osiągnie się stosując podkręcony Core2 Duo. Jeśli koszta nie grają roli, można tę konfigurację rozbudować wymieniając 8800GTS 320 MB na wersję 640 MB lub – idealnie – na 8800GTX, a także pakując całość do obudowy zapewniającej lepsze chłodzenie. Ale takie cudo jest przynajmniej o 2 tysiące droższe.

Dla kogo?

Dla osób potrzebujących bardzo szybkiego procesora, które dodatkowo lubią sobie pograć. Jeśli tego nie potrzebujesz, lepiej kupić zestaw z wolniejszym procesorem, ale szybszą kartą graficzną, np. Power VI O/C lub VII O/C.

Wyniki

3DMark2006

Ogólny:	12 441 (14 658)
SM 2.0:	4956 (6085)
HDR/SM 3.0:	5579 (6182)
CPU:	3790 (4692)

Company of Heroes

Niskie detale:	
800 x 600:	338 (434)
1280 x 1024:	337 (408)
1680 x 1050:	323 (374)
Wysokie detale:	
800 x 600:	132 (182)
1280 x 1024:	110 (120)
1680 x 1050:	105 (105)

S.T.A.L.K.E.R.

Niskie detale:	
800 x 600:	484 (567)
1280 x 1024:	464 (551)
1680 x 1050:	434 (491)
Wysokie detale:	
800 x 600:	176 (221)
1280 x 1024:	151 (171)
1680 x 1050:	85 (138)

Zestaw gema

Płyta główna	ASUS M2N 1394 – nForce 430, SATA II, DDR 2, PCIex, S-AM2
Procesor	AMD ATHLON 64 3200+ BOX/S-AM2
Pamięć	GoodRam 2x 1 GB DDR2 533 MHz
Dysk twardy	dwie Barracudy: 1x 180 GB i 1x 120 GB
Karta graficzna	Galaxy GeForce 7900 GT 512 MB (na PCIex)
Napędy optyczne	LITEON LH-20A1P – 20x DVDRW DL, OEM, biała NEC AD-5170A-01 – 16x DVDRW DL, OEM, biała
Obudowa	midi tower
Zasilacz	NeoTEC Maximus 440 W No-Noise Series 19 dB
Dodatkowe	Sound Blaster Audigy SE – PCI, 24-bit, wentylator 120 mm
Cena całości	ok. 4500 zł

O co chodzi?

Ostatnia poważna zmiana – płyta, proc, pamięci, grafika – mniej więcej rok temu. Nieco wcześniej dołożyłem drugą nagrywarkę – NEC miewał humory. Później mocniejszy, markowy zasilacz. Słowem: składak made by gem. :)

Do czego?

Kodowania w assemblerze... oczywiście, że do grania (World of Warcraft FTW, ale nie miałem też problemów z Oblivionem, S.T.A.L.K.E.R.-em czy zupełnie niedawno – ET:QW). Prócz tego znakomicie mi się na nim pisze i „operuje".

Jak się sprawdza?

Nieźle. Choć przyznam, że pozytywnie zaskoczyły mnie całkiem przyzwoite wyniki w grach. Przypominam, że ten komp ma dobry rok, a i wtedy części nie ściągałem wcale z górnej półki...

Najbliższe zmiany wg autora?

W tym roku zupełnie nic. W przyszłym trzeba zapewne będzie zmienić płytę, proc i jak zwykle kartę graficzną. A może dam sobie spokój z upgrade'owaniem PC (do WoW wystarcza aż nadto) i kupię PS3?

Co warto zmienić wg Allora?

Żeby wyniki były znacząco lepsze – niestety wszystko. Ewentualnie można by zostawić wymianę karty graficznej na później, ale wtedy upgrade miałby dość małe znaczenie praktyczne, co łatwo sprawdzić, porównując wyniki do tych uzyskanych przez komp Allora (nie ma jak mówienie o sobie w trzeciej osobie...). A skoro wymiana ma być kompleksowa, najlepiej poczekać, aż będzie niezbędna.

Wyniki

3DMark2006

Ogólny:	3714
SM 2.0:	1790
HDR/SM 3.0:	1776
CPU:	764

Company of Heroes

Niskie detale:	
800 x 600:	113
1280 x 1024:	112
1680 x 1050:	110
Wysokie detale:	
800 x 600:	61
1280 x 1024:	48
1680 x 1050:	35

S.T.A.L.K.E.R.

Niskie detale:	
800 x 600:	150
1280 x 1024:	146
1680 x 1050:	141
Wysokie detale:	
800 x 600:	49
1280 x 1024:	31
1680 x 1050:	23

By ułatwić wam kontakt z autorem, uruchomiliśmy specjalny adres mailowy. Wszelkie pytania, propozycje i bomby prosimy wysyłać pod **konfigurator@cdaction.pl**.

Company of Heroes
Niskie detale – wszystkie opcje wyłączone lub niskie
Wysokie detale – wszystkie opcje (z wyjątkiem wygładzania krawędzi) włączone lub wysokie

Stalker
Niskie detale – silnik ze statycznym oświetleniem plus minimalna jakość
Wysokie detale – silnik z pełnym dynamicznym oświetleniem plus maksymalna jakość

Komputronik
www.komputronik.pl
Sprzęt dostarczyła firma Komputronik.
Podano ceny według stanu z dnia 26.07.07.

Bezpieczeństwo w eterze

enki | Niewidzialny szlaban

Coraz popularniejsza technologia WiFi uwalnia nas od zwojów kabli, którymi dotychczas oplataliśmy sieci komputerowe. Bez odpowiednich zabezpieczeń za tę wygodę możemy jednak drogo zapłacić. Dlatego też, choć tematem tym już się zajmowaliśmy, najwyższy czas do niego powrócić.

>>> A ja mam trzy antenki!

>>> O rly?

Statystyki nie kłamią. Według portalu wifisecurity.pl, **teoretycznie około 50% prywatnych punktów dostępowych sieci bezprzewodowych w Polsce jest pozbawiona zabezpieczeń!** Nie jest to wina technologii samej w sobie. Uwolnionym od okablowania i rozleniwionym prostotą obsługi WiFi użytkownikom często nie chce się po prostu zainteresować kwestią bezpieczeństwa. Zapominają, a częściej wręcz nie wiedzą, że dane, jakie wymienia z otoczeniem komputer, pozbawione są tak trywialnej, ale jakże skutecznej ochrony w postaci kabla i gumowej izolacji, dzięki czemu dostęp do nich może mieć niemal każdy.

Część z nich rezygnuje z zabezpieczeń wręcz z premedytacją, zapytując na poły filozoficznie: *„a po co mam się zabezpieczać, skoro na moim dysku nie trzymam nic, co mogłoby kogokolwiek zainteresować?"*. Odpowiedź jest prosta – **jeżeli sprawny haker wykorzysta taki otwarty punkt jako środek do popełnienia poważnego przestępstwa, konsekwencje prawne dla administratora, który nim zarządza, mogą być spore.** Zatem chronić własną sieć bezwzględnie trzeba! Zwłaszcza że nie jest to takie trudne.

Z czym do routera...

Sieci bezprzewodowe spotykamy w dwóch konfiguracjach: ad hoc oraz infrastrukturalnej. Jak połączyć dwa komputery, używając tej pierwszej, dowiecie się z ramki, natomiast tu zajmiemy się drugą, znacznie popularniejszą.

W wielkim skrócie – tryb infrastrukturalny wykorzystuje jeden lub wiele punktów dostępowych (access points – AP), do których podłącza się znajdujące się w sieci komputery. Najczęściej są to routery, które jednocześnie umożliwiają dostęp do Internetu oraz organizują cały ruch w sieci lokalnej. One również, przy poprawnej konfiguracji, oferują kilka poziomów zabezpieczeń, które bez problemu wystarczą do tego, by skutecznie zniechęcić szukającego przygód domorosłego włamywacza.

Zanim jednak zaczniemy buszować w ustawieniach naszego AP, warto się zainteresować, z jakiego obszaru wokół naszego domu można przypuścić atak na sieć. W tym przypadku stosunkowo niewielki zasięg WiFi działa na naszą korzyść. Jeżeli router stoi przy oknie lub gdzieś przy zewnętrznej ścianie, przesuńmy go bliżej środka mieszkania. Zmniejszymy tym samym odległość, na jaką potencjalny haker musiałby się zbliżyć, by móc cokolwiek przedsięwziąć.

Czas na sam router. Typów tych urządzeń i programów konfiguracyjnych jest zatrzęsienie – warto więc przed przystąpieniem do jakichkolwiek działań zapoznać się z instrukcją. Wszystkie metody ustawiania parametrów sieci zarządzanych przez routery sprowadzają się w zasadzie do dwóch możliwości: poprzez przeglądarkę internetową lub dołączony software. Oba zresztą są zwykle przyjazne użytkownikowi i co ważniejsze – mają te same opcje. A oto, czego będziemy szukać.

Filtracja MAC (MAC filter) – możemy tu sporządzić listę adresów urządzeń (kart sieciowych), którym zezwolimy lub zabronimy dostępu do naszej sieci. Adres MAC jest to oznaczenie w formacie XX-XX-XX-XX-XX-XX – teoretycznie niepowtarzalne oraz przypisane na stałe do każdego urządzenia sieciowego (można go znaleźć w instrukcji lub oknie konfiguracji, sprawdzisz go w linii komend: Start->Uruchom->cmd [Enter]->ipconfig /all [Enter]). W praktyce jednak niezwykle łatwo jest go zmienić i podszyć się pod inny komputer (MAC spoofing). Niemniej jeżeli tylko znamy adresy wszystkich urządzeń w naszej sieci, warto filtrację włączyć.

SSID (Service Set ID) – jest to identyfikator naszej sieci, nazwa, pod którą jest ona widoczna dla użytkowników i wszystkich znajdujących się w zasięgu. Warto tu więc unikać takich kwiatków, jak „bez nazwy", „default", „neostrada" czy „linksys", gdyż zdradzają one niewiedzę zarządzającego taką siecią. Pamiętamy jednocześnie o tym, że po zmianie SSID sieci musimy ponownie połączyć z nią wszystkie komputery.

Szyfrowanie transmisji WEP/WPA/WPA2 – czyli podstawa całego przedsięwzięcia. Wybierając jedną z tych możliwości, znacznie utrudniamy „podsłuchiwaczom" skorzystanie z naszych danych, nawet jeśli uda im się je przechwycić. W każdym z powyższych przypadków informacja przed wysłaniem jest szyfrowana przy użyciu specjalnego klucza i deszyfrowana dopiero po odbiorze. Jeśli się nie zna tego klucza, jedyne, co można odebrać na drodze pomiędzy nadawcą a odbiorcą, to całkowicie niezrozumiały bełkot.

Którą metodę wybrać? Obecnie najrozsądniej jest szyfrować za pomocą WPA, gdyż WEP, jako historycznie pierwsza, jest już przestarzała i podatna na wiele specjalistycznych ataków. WPA2 zaś wciąż jest zbyt nowa i nieobsługiwana przez wiele starszych urządzeń. **WPA, szczególne w formie WPA-PSK (Wi-Fi Protected Access with Personal Shared Key), całkowicie dziś wystarcza, by skutecznie uszczelnić sieć.** WPA-PSK wykorzystuje hasło (passphrase) o długości od 8 do 63 znaków, które należy wpisać zarówno w konfiguracji AP, jak i każdego łączącego się doń komputera. Z niego generowany jest klucz szyfrujący, przez który przepuszczane są wysyłane i odbierane dane.

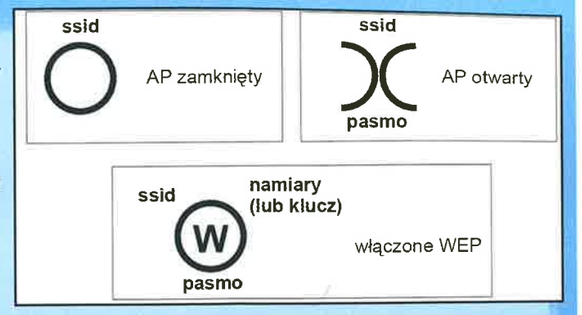
Porada: **unikamy haseł składających się ze słów, imion, dat i tym podobnych, gdyż są one podatne na „ataki słownikowe"**. Im więcej znaków i chaosu w haśle, tym lepiej! Na koniec jako tryb kodowania WPA wybieramy TKIP i czas, co jaki następować będzie zmiana generowanych kluczy.

Gwarantuję, że przy tak postawionej zaporze każdy intruz szybko się zniechęci i zacznie szukać łatwiejszych celów, których niestety wciąż jest bardzo, bardzo dużo. **[CDA]**

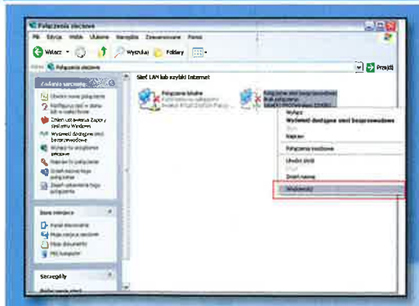
Wardriving
czyli czym interesują się chłopcy, którzy ruszyli się sprzed komputera

Wardriving (WAR od Wireless Access Revolution) narodził się w krajach rozwiniętych w okresie największego rozkwitu sieci bezprzewodowych. Wtedy to wieczorami zapaleńcy z laptopami, antenami z puszek po chipsach i zapasem kredy zaczęli się poruszać po miastach i malować na chodnikach lub ścianach dziwne symbole. Oznaczają one ni mniej, ni więcej, tylko odnalezione punkty dostępowe sieci WiFi oraz stopień ich zabezpieczeń.

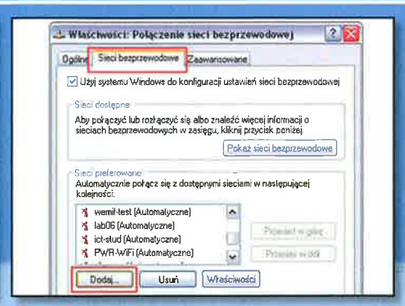
I tak: dwa nawiasy skierowane do siebie brzuszkami, czyli)(, to sieć niezabezpieczona lub zabezpieczona tak słabo, że zapory można bardzo łatwo ominąć. Okrąg oznacza punkt, w którym można się połączyć z Internetem, ale aby to osiągnąć, trzeba się nieco napocić. Wreszcie okrąg z dowolnym symbolem w środku (kropką, literą itp.) symbolizuje sieć z zaporami wyjątkowo trudnymi do sforsowania. Najważniejsze jednak, że wardriverzy odcinają się od porównań z hakerami. Zaznaczają, że nie czynią nikomu krzywdy, a wręcz pomagają uzmysłowić niektórym administratorom, że powinni się zainteresować kwestią bezpieczeństwa własnej sieci.



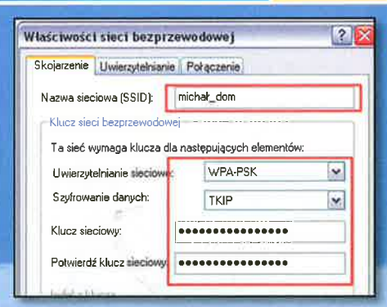
Jak konfigurujemy kartę sieciową naszego komputera?



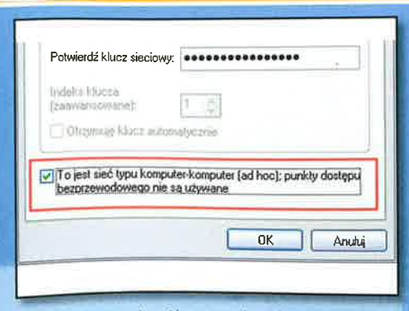
>>> W Panelu sterowania otwieramy Połączenia sieciowe. Zaznaczamy Połączenie sieci bezprzewodowej, klikamy [PPM] i wybieramy Właściwości.



>>> Następnie wybieramy zakładkę Sieci bezprzewodowe i klikamy Dodaj.



>>> W oknie konfiguracyjnym, w zakładce Skojarzenie uzupełniamy SSID, wybieramy uwierzytelnianie sieciowe (WPA-PSK), szyfrowanie danych (TKIP) oraz wpisujemy klucz sieciowy (czyli hasło) – wszystko dokładnie tak jak w konfiguracji routera – i naciskamy OK.



>>> Jeżeli chcemy połączyć bezprzewodowo dwa komputery, na przykład na szybką partyjkę w PES-a, robimy wszystko dokładnie tak samo, zaznaczając tylko opcję „To jest sieć typu komputer-komputer...".

Mroczny cyberpunk SF,
który wstrząśnie twoją wyobraźnią!

OLED
WYŚWIETLACZE JUTRA

enki | Tapetę na pilota poproszę...

Plazma i LCD to przeszłość. Niedługo świat zapomni o tych popularnych dziś technologiach, podobnie jak zapomniał o pokemonach, boysbandach i gumie turbo. Standardem wśród płaskich wyświetlaczy już wkrótce bowiem stać się może technologia OLED.

Na początek małe ćwiczenie na wyobraźnię. Wstajesz rano. Głowa boli niemiłosiernie, a do tego za oknem jest tak szaro, że gotów jesteś się pochlastać, żeby zobaczyć trochę koloru. Zamiast tego jednak macasz ręką pod łóżkiem w poszukiwaniu pilota, naciskasz przycisk i natychmiast przygnębiająca jesienna szarówka w oknie zmienia się w błękit oceanu, zieleń palm i złoto piasków Copacabany. Podbudowany idziesz do łazienki, gdzie biorąc prysznic oglądasz sobie jednocześnie na jego kabinie MTV lub Trwam, ewentualnie inne rozweselające kanały. Już całkowicie obudzony idziesz do kuchni, gdzie entuzjastycznie wpychasz w siebie kanapkę oraz kubek kawy i schodzisz na dół. Odpalasz swój pojazd i uświadamiasz sobie, że zapomniałeś, jak dojechać tam, gdzie masz dojechać. Nie ma problemu – na przedniej szybie wyświetlasz mapę sprzężoną z GPS-em i ruszasz w drogę...

>>> Sony Clie PEG-VZ90 i jego największy obecnie (3,8") seryjnie produkowany wyświetlacz OLED. Prosimy o aplauz.

Jest organicznie

OLED to skrót od **Organic Light Emitting Diode, czyli organicznej diody luminescencyjnej.** Choć zasada jej działania jest niemal kropka w kropkę identyczna jak zwykłej (czytaj: półprzewodnikowej) diody LED, to magiczne „O" na początku sprawia, że ma od niej dużo większe pole zastosowań.

Owa „organiczność" odnosi się do materiału, który w OLED-ach świeci, czyli, w zależności od typu, albo „małych molekuł", albo specjalnych polimerów o nazwach, od których język zawiązuje się w kokardkę. W każdym razie świecą one jasno, wydajnie i w różnych barwach (a przede wszystkim w najbardziej interesującej nas „świętej trójcy" RGB). Dzięki temu zasada działania wyświetlaczy wykonanych w tej technologii jest prosta jak flet poprzeczny i z miejsca zostawia za sobą idące cokolwiek okrężną drogą rozwiązania znane z paneli plazmowych (różnokolorowe luminofory oświetlane ultrafioletem) i ciekłokrystalicznych (tylne podświetlanie pikseli). Tym samym znika nam też przykry

>>> A to cacko nas dosłownie zagięło.

efekt „szarej czerni", który wciąż w niektórych ekranach LCD skutecznie potrafi zepsuć przyjemność oglądania ciemnego obrazu.

To oczywiście nie wszystko. Do niewątpliwych zalet diod organicznych zaliczyć należy również brak konieczności zamknięcia świecących struktur między taflami szkła (vide plazma i LCD). To zaś pozwala na znaczne zwiększenie wymiarów wyświetlaczy i wyjście daleko poza skalę największych prezentowanych obecnie prototypów telewizorów. Ruchome billboardy? Telewizja na całej ścianie pokoju? A może budynku? To się nazywa ekran!

>>> ...a jak mi się już znudzi, to zamienię niebieski z czerwonym...

Mniej znaczy więcej

Skrzydła wyobraźni pozwala rozwijać fakt, że OLED-y mają bardzo małą grubość. Struktury pojedynczych pikseli są dwieście razy cieńsze od ludzkiego włosa (!), co czyni je lekkimi i wprost idealnymi do zastosowań w dużej skali. Ponadto możliwe jest wytwarzanie przezroczystych oraz giętkich wyświetlaczy, co z kolei daje projektantom całkiem spore pole do popisu. Nie ma to jak przynieść ze sklepu pod pachą telewizor zwinięty w rulonik...

Na tym nie koniec. Niskie prądy wymagane do świecenia diod pozwalają drastycznie obniżyć pobór mocy organicznych wyświetlaczy w stosunku do reszty. Dla przykładu zaprezentowany pod koniec ubiegłego roku przez Samsunga siedemnastocalowy monitor OLED pobiera jedyne 10 W mocy. Ponad czterokrotnie mniej od LCD tej samej wielkości!

Lux organica

Okazuje się, że nie samym obrazem OLED stoi. Ledwo białe diody LED zaczęły podgryzać żarówki w walce o pozycję na rynku systemów oświetleniowych, na horyzoncie już pojawiły się pierwsze rozwiązania organiczne, których twórcy nie kryją ambicji stworzenia zupełnie nowej jakości. Mowa tu o źródłach światła o powierzchniach wielkości paneli telewizyjnych, a nawet większych. W przeciwieństwie do typowych żarówek dają one łagodne, przyjemniejsze dla oka światło (co nie znaczy, że słabsze!), a jednocześnie potrzebują mniej energii.

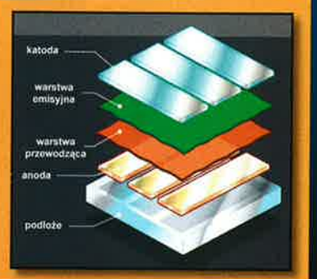
Do tej pory naukowcom udało się wytworzyć struktury dwukrotnie wydajniejsze oraz aż pięciokrotnie trwalsze od żarówek, lecz jest to wciąż początek drogi OLED ku naszym domostwom. Póki co możemy sobie tylko wyobrażać na przykład okna, które po zapadnięciu zmroku służyć nam będą za lampy i to nawet po tym, jak ośmioletni sąsiad z naprzeciwka pośle nam w nie mierzony strzał z wolnego. W przeciwieństwie bowiem do dzisiejszych źródeł światła, panelom OLED niestraszne będą uszkodzenia mechaniczne (do pewnego stopnia, oczywiście), a nawet jedna czy dwie dziury na wylot.

Nie wszystko złoto...

Brzmi to wszystko sielankowo, jednak zanim rozsiądą się na półkach sklepowych, OLED-y będą musiały jeszcze przeskoczyć kilka gór i pagórków, które stoją im na drodze ku chwale. Głównym powodem, dla którego zapewne jeszcze dobrych parę lat poczekamy na seryjną produkcję paneli OLED TV, jest wciąż kosztowny i skomplikowany proces produkcji.

Piksel OLED od podszewki

Typowy piksel OLED ma strukturę kanapki. Na podłoże nanoszona jest najpierw metaliczna anoda, a na niej dwie organiczne warstwy – przewodząca i emisyjna (czyli świecąca) – różniące się od siebie składem. Całość od góry zamyka metaliczna katoda. Teraz wystarczy tylko przyłożyć napięcie – plus do anody, minus do katody, i voilà! Nasz „sendlicz" świeci.



Maximus zarządzi

Rosjanie z Art. Lebedev Studio wpadli na brawurowy, a jednocześnie genialny w swej prostocie pomysł: w małe wyświetlacze OLED postanowili wyposażyć... wszystkie klawisze klawiatury. Dzięki temu to od lat podstawowe, nudne i oklepane (dosłownie i w przenośni) urządzenie każdego komputerowca zyskało całkowicie nową twarz.

Projektanci ochrzcili swoje dziecko mianem Optimus Maximus. Każdy ze stu trzynastu jego klawiszy ma wyświetlacz o wymiarach centymetr na centymetr, rozdzielczości 48 x 48 pikseli w 65 536 kolorach oraz całkowitą programowalność. Słowem – nie dość, że klawisze świecą, to w dodatku można w nie wczytać dowolną grafikę (animację też!), a także tworzyć i zapisywać własne layouty wedle potrzeb i gustu. Bez problemu można na przykład wymienić zestaw znaków łacińskich na cyrylicę, grekę, hiraganę, katakanę, arabskie szlaczki i co tam jeszcze nasza poliglotyczna dusza zapragnie.

Choć Art. Lebedev Studio obiecuje premierę Maximusa w grudniu, już teraz można ustawiać się w kolejce po zamówienia. Może jednak nie być łatwo, bo pierwsze dwieście sztuk mimo niemałej ceny (ok. 1500$) rozeszło się w niecałe pół doby.

Mimo licznych funkcjonalnych przewag nad LCD i plazmą, wytwarzanie wyświetlaczy OLED na masową skalę (nie mówimy tu o pojedynczych prototypach „na pokaz") po prostu wciąż się nie opłaca.

Oprócz tego bez rozwiązania pozostaje jeszcze kilka palących problemów. Jednym z nich jest niski czas życia materiałów organicznych, a w szczególności diod niebieskich, u których oscyluje on w granicach pięciu tysięcy godzin, czyli sporo mniej niż w wyświetlaczach LCD i plazmowych. Dopiero stosunkowo niedawno eksperymentalnie udało się przedłużyć ich żywotność do dwudziestu tysięcy godzin, jednak tu znów na przeszkodzie rozpowszechniania technologii stoi polityka patentowa firm, które nie są skore dzielić się z nikim zyskami. A to z kolei woda na młyn producentów istniejących rozwiązań, niezamierzających bynajmniej składać broni.

Inną wadą OLED-ów, a szczególnie ich „giętkich" wersji, jest póki co duża podatność na uszkodzenia wywołane obecnością wilgoci. O ile możemy być raczej spokojni o urządzenia do zastosowań typowo „domowych" (nikt o zdrowych zmysłach nie chlusta wszak w telewizor herbatą, nieważne jakiego byłby on typu), to na animowane billboardy czy znaki drogowe będziemy musieli jeszcze długo poczekać.

Keine Grenzen?

Fascynacja możliwościami OLED-ów – zarówno już znanymi, jak i jeszcze nieodkrytymi – rozprzestrzenia się po świecie w błyskawicznym tempie. I nic dziwnego. Jako homo sapiens jesteśmy jednymi z największych wzrokowców spośród gatunków zamieszkujących naszą planetę i lubimy wszystko, co świeci, błyska i generalnie jest w stanie mile połechtać nasze siatkówki. A jednocześnie uwielbiamy marzyć.

A jest o czym. Małe wyświetlacze na bateriach „paluszkach", klawiaturach (patrz ramka) czy nawet kartach kredytowych i telefonicznych, świecąca garderoba, elektroniczne gazety (...i czasopisma), animowane tapety na ściany, podłogi, sufity i tak dalej, i tak dalej... Ludzka wyobraźnia nie zna granic.

Póki co OLED-y na dobre zadomowiły się na rynku wyświetlaczy urządzeń przenośnych. Możemy je spotkać w niektórych telefonach komórkowych, odtwarzaczach multimedialnych, palmtopach, aparatach fotograficznych oraz urządzeniach GPS. Największym obecnie seryjnie produkowanym wyświetlaczem OLED o przekątnej długości 3,8 cala pochwalić się może palmtop Clie PEG-VZ90. Firma Sony, która opracowała ową machinę, chce jednak pójść za ciosem i jeszcze przed końcem roku uderzyć z linią małych, jedenastocalowych telewizorów.

Cóż, jak widać do szczytu marzeń droga jeszcze daleka, ale jak mawia filozoficznie pewien znany mi myśliciel spod sklepu spożywczego: *„Najtrudniej, panie, jest zawsze odkorkować. Potem już samo leci..."*. |CDA|

2.4 GHz
media-tech
Era Le@dera!

MT 1044 LE@DER 2,4 GHz LASER

Nowoczesny design, ergonomiczny kształt, swoboda działania… **LE@DER MT1044 2,4GHz LASER** wyznacza nowy kierunek szybkości, jakości, użyteczności i precyzji urządzeń bezprzewodowych. Od teraz masz nawet 10 metrów efektywnego zasięgu, dynamicznie zmienianą rozdzielczość 800-1600cpi, prostą obsługę, liczne funkcje dodatkowe: zoom, sterowanie odtwarzaczem mediów oraz, co istotne, czterokierunkową rolkę przewijania.
Po prostu masz Le@dera…
Dołącz do generacji 2,4GHz…

Knows Your needs

www.media-tech.eu

Zawarte tu treści i opinie są prywatnymi poglądami autora tekstu i nie stanowią oficjalnego stanowiska CD-Action w żadnej sprawie.

ZAGRAJMY w monopol!

czyli kasa na ławę

Khedron (khedron@op.pl) | Manewry zamiast postępu

Szalone tempo rozwoju technologii związanych z komputerami, zapoczątkowane ponad dekadę temu, pozwoliło na stworzenie ogromnego rynku. Pozwoliło też przeciętnemu pecetowi na osiągnięcie – przynajmniej teoretycznie – wydajności wykraczającej poza wizje pisarzy SF sprzed kilkunastu lat.

AWARIA KOMPA! TRACISZ KOLEJKĘ!

ATHLON 200$ | ATHLON 64 400$ | PRZEGRZANY PROCESOR TRACISZ 200$ | PENTIUM IV 800$ | DOSTAJESZ SPADEK ZYSKUJESZ 200$ | CORE 2 DUO 1600$ | COOLERSKIE LOGO 400$

GEFORCE 8800 GTX 6400$ | GEFORCE 6600GT 3200$ | RADEON 2900 XT 1600$ | PROMOCJA WALENTYNKOWA 400$ | RADEON X1950 800$ | MASZ URODZINY ZYSKUJESZ 100$

Nic dziwnego, że kiedy osiągnięto pewne granice, trudne do przekroczenia choćby z powodu ograniczeń prawami fizyki, wytworzono coś, co tak naprawdę przestało być postępem, a stało się szeregiem manewrów postępopodobnych. Ich cel jest jeden – dalsze napędzanie rynku. Skutkiem zaś w dłuższym czasie może być istnienie w branży zaledwie kilku firm – oligopol. Walka jest tak zajadła, że przetrwają jedynie najsilniejsi i ci, którzy z nimi współpracują.

Adieu, Pentium!

Szczytem paradoksu jest obecna sytuacja na rynku procesorów przeznaczonych dla komputerów osobistych. W roku 2007 niepodzielnie królują układy będące ewolucją przodków sprzed dziewięciu lat. **Tak naprawdę cały okres od powstania do zakończenia produkcji niechlubnego Pentium 4 i jego mutacji można uznać za stracony.** Dobrze, że w końcu zlikwidowano tę jednoznacznie nieudaną rodzinę i zdecydowano się na jej zastąpienie czymś rzeczywiście dobrym. Zaskakuje tylko jedno – przez wiele lat lansowano kiepski produkt, wciśnięto go do dziesiątków, jeśli nie setek milionów komputerów, a obecnie Intel sprawia wrażenie, jakby już nie pamiętał o tym „drobnym" marketingowym zamieszaniu.

Powrót Jed... Pentium

Pentium 4 natychmiast popadło w zapomnienie, zostało niemal wymazane z historii. Wiele osób zastanawiało się, dlaczego – mimo tak fatalnego odbioru samej nazwy Pentium – zdecydowano się obecnie na jej przywrócenie. Odpowiedź jest prosta – po to, aby do końca zatrzeć wrażenie po fatalnym układzie. Jeszcze kilka miesięcy i Pentium nie będzie kojarzone z drogimi, energożernymi i mało wydajnymi procesorami, a z układami niezwykle sprawnymi, tanimi i mającymi ogromny potencjał overclockingu. Dzięki niemu uda się odzyskać zaufanie nawet tych klientów, którzy po przygodzie z P4 przenieśli się do konkurencji.

Dołek AMD

Niestety ta ostatnia ma się coraz gorzej. Pierwszy z Athlonów powstał w 1999 roku, a aktualnie produkowane przez AMD procesory to ich ewolucyjne wersje. W starciu z P4 Athlony odnosiły zwycięstwa, ale najmłodsze dziecko Intela bezlitośnie obnażyło ich podeszły wiek. **Procesory AMD mają szansę rywalizować z Intelem niemal wyłącznie pod względem cenowym i zużycia energii – jeśli chodzi o samą wydajność, pozostały daleko w tyle.**

W tym momencie nasuwa się pytanie – dlaczego mimo tak druzgocącej przewagi Intel nie zada konkurentowi nokautującego ciosu? Nie ma wątpliwości, że w tej chwili byłoby to łatwiejsze niż kiedykolwiek. Z całym szacunkiem i podziwem dla AMD, ale obecnie firma ta istnieje dlatego, że Intel zatrzymał pięść w połowie drogi. Raczej nie zrobił tego z dobrego serca, ale po to, aby uniknąć kłopotów, na jakie w USA narażeni są monopoliści. Kilka lat temu doświadczył ich Microsoft.

Najbardziej rażą sytuacje, w których sam dodatek do gry powoduje, że nasz komputer zaczyna dostawać zadyszki. Choć dotychczas radził sobie znakomicie.

START PAMIĘTAJ: NIE DAJ SIĘ NABRAĆ!

WINDOWS 95 100$ | WINDOWS ME 200$ | ARTYKUŁ W CDA ZYSKUJESZ 2000$ | WINDOWS XP 400$ | PARKING CZEKASZ KOLEJKĘ! | NOWE OPAKOWANIE 400$ | WINDOWS VISTA 800$

MSI 800$ | DZIURY W SYSTEMIE TRACISZ 200$ | GIGABYTE 1600$ | ABIT 3200$

ATHLON 64 400$ | SPRZEDAŻ „2 W 1" 400$ | PENTIUM IV 800$ | CORE 2 DUO 1600$

Polityka Intela

Zaskakująca jest także sama polityka Intela odnośnie produkcji procesorów o różnych częstotliwościach pracy zegarów. Od roku nie ma tutaj większego postępu – wciąż kręcimy się w granicach od dwóch do niecałych trzech gigaherców. Stworzono nowy rodzaj marketingowej zagrywki – **ceny układów utrzymują się na mniej więcej stałym poziomie, a zamiast wędrówki w górę mamy prezentację układów wolniejszych, ale i tańszych od dotychczasowych**. Intel świadomie nie wykorzystuje potencjału swoich układów po to, aby mieć w ofercie całą ich rodzinę o różnych cenach. Poza tym zarabiać pieniądze można nie tylko na samych procesorach.

Ostatnio możemy się przyglądać kolejnemu ruchowi o czysto marketingowym znaczeniu – prezentacji procesorów dla magistrali 333 MHz. Bezpośrednie porównanie osiągów takich układów w stosunku do starszych dla FSB 266 MHz nie wykazuje żadnej ich przewagi. **Kruczek nie tkwi bowiem w wydajności i atrakcyjności samego procesora, a w tym, że trzeba go przecież w czymś zamontować.** W ten sposób znajdujemy „uzasadnienie" dla wprowadzenia przez Intela chipsetów z serii P35. Jeśli ktoś przed rokiem kupił drogą płytę z P965, nie mówiąc już o P975, a obecnie przymierza się do zmiany procesora, będzie zmuszony do kolejnej wymiany płyty głównej, gdyż starsze chipsety nie wspierają oficjalnie FSB 333 MHz. Kolejne miliardy euro i dolarów wpłyną do kieszeni giganta i współpracujących z nim firm. Dobrze chociaż, że nowe Core 2 Duo z „50" w oznaczeniu znów podkręcają się jak szalone, przewyższając pod tym względem nawet pierwsze serie tych procesorów.

Jak nie wiadomo, o co chodzi, chodzi o pieniądze – biznes musi się kręcić, nawet jeżeli nie oferuje niczego nowszego ani lepszego. Bo przecież procesory i płyty to nie wszystko. Tak naprawdę problemy kasowe to na dziś jedyne uzasadnienie dla zastosowania w pecetach następnej „rewolucji" – pamięci DDR3. Przy magistralach 266, 333 czy nawet 400 MHz nie dadzą one przewagi nad DDR2. Mało tego, w standardowych ustawieniach przy 266 i 333 MHz systemy na nich bazujące mogą być nawet nieco wolniejsze. Niemniej wprowadzenie pamięci innego niż dotychczas typu zmusi wielu użytkowników do zakupu nowych modułów, gdyż uniemożliwi zastosowanie starszych DDR2 po ewentualnej wymianie sprzętu...

Obecnie taka sytuacja jest jeszcze niemożliwa, ale już za rok czy półto-

SPEED LINK
Sie ma sie gra!

4IN1 POWER FEEDBACK RACING WHEEL
SUPER GRA GTR 2 W ZESTAWIE
- kompatybilna z PC/PS2 /XBOX/Game Cube
- Power Feedback
- skórzany pokrowiec
- kąt obrotu: 250°

SL-6535-TRD STRIKE²
- Force Vibration
- funkcja makro
- dwa mini joysticki
- przyciski turbo i clear

MEDUSA 5.1 PROGAMER HEADSET
- dźwięk przestrzenny 5.1
- czuły mikrofon
- pokrowiec na LAN PARTY
- kontroler dźwięku na kablu

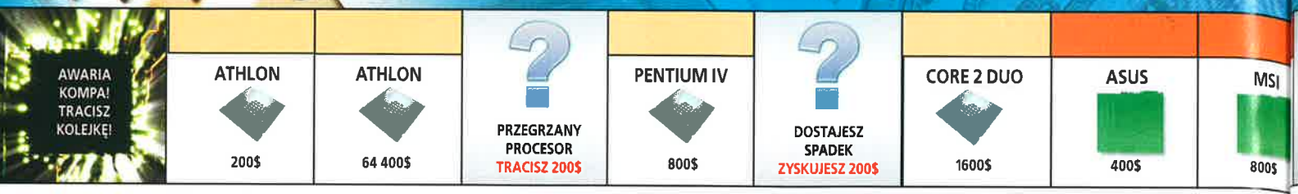
Marka SPEED-LINK jest europejskim wiodącym dostawcą produktów dla graczy. W ofercie posiada ponad 500 produktów, z następujących linii: Multimedia, PC Equipment, PlayStation 2, PlayStation Portable, Xbox, XBox 360, GameCube, Super Nintendo, Nintendo Entertainment System, Nintendo DS, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance, Cleaning & Storage.
SPEED-LINK w Niemczech i Europie Zachodniej obecny jest już od 30 lat. Produkty tej marki zdobyły uznanie zarówno milionów zadowolonych użytkowników, jak i ekspertów branży IT.
Multimedia Vision, wyłączny dystrybutor SPEED-LINK na terenie Polski, z przyjemnością informuje o rozpoczęciu ekspansji tej marki również na naszym rynku. W Polsce, tak jak i w innych krajach europejskich, SPEED-LINK będzie dążył do osiągnięcia pozycji lidera rynku, dostarczając do milionów polskich domów doskonałe produkty w atrakcyjnych cenach.

Pytaj o produkty SPEED-LINK w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju!

PEŁNA OFERTA PRODUKTÓW SPEED-LINK DOSTĘPNA NA WWW.MMV.PL
MULTIMEDIA VISION® Wyłączny importer, ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa

Do ilustracji artykułu Wykorzystano elementy graficzne gry planszowej Monopoly ©Hasbro. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Ceny utrzymują się na mniej więcej stałym poziomie, a zamiast wędrówki w górę mamy prezentację układów wolniejszych, ale i tańszych od dotychczasowych.



ra będzie więcej niż prawdopodobna. I wcale nie chodzi o to, że „trójki" są od „dwójek" droższe, gdyż za jakiś czas najprawdopodobniej zrównają się ceną. Już sam fakt zmuszenia do wymiany da wystarczający dochód, zaś **cena po prostu musi być atrakcyjna, gdyż inaczej mogłaby wywołać bunt nabywców, a tym samym zatrzymać zmianę nie tylko samych pamięci, ale też procesorów i płyt głównych**. Wszystko powinno być na tyle zbalansowane, aby nie wzbudzić czujności klienta. Może on czuć opór przed wydawaniem większych kwot, ale jeśli dostanie za „starą" cenę coś nowego, to przecież będzie zadowolony. A to, że nowość jest pozorna i nie daje w rzeczywistości żadnych korzyści? Szczegół, z którego sprawę zdają sobie tylko nieliczni.

Nie sposób zrozumieć rynku, jeśli będziemy rozpatrywać tylko jedną jego część. Znacznie więcej widać, gdy wie się, że stanowi on sieć naczyń połączonych, wzajemnie na siebie oddziałujących. Wokół jednej firmy, najlepiej o niemal monopolistycznym charakterze, znajdziemy szereg innych czerpiących pełnymi garściami z powstałej sytuacji.

Alternatywna rzeczywistość

Na chwilę popuśćmy wodze fantazji. **Co by było, gdyby... na rynku istniały dwa równorzędne systemy operacyjne w komputerach PC, równie atrakcyjne i popularne?** W pierwszej kolejności ich ceny byłyby niższe niż obecnie Visty – wszak konkurencja wymusiłaby to na producentach. Klienci niezadowoleni z jakości jednego z nich mogliby przejść na drugi. A zadowolonych z Windows jest raczej niewielu. To wymusiłoby tworzenie systemów znacznie sprawniejszych niż obecne – nie byłoby mowy o setkach dziur, kłopotach z funkcjonowaniem, niekompatybilności i absurdalnych czasem warunkach licencyjnych. To wszystko jednak szczegół w porównaniu ze sprawą najważniejszą – klient, który wybrał towar danej firmy świadomie, po zastanowieniu i rozważeniu wszelkich za i przeciw, byłby przez nią znacznie bardziej szanowany.

Ponieważ jednak ta wizja nie ma nic wspólnego z rzeczywistością, mamy sytuację, w której premiera nowego systemu to nie tyle efekt zapotrzebowania ze strony użytkowników, co raczej pretekst do wyciągnięcia od nich kolejnych tysięcy złotych.

Gierki z grami

Od dość dawna uderzają w nas jak w bęben przepiękne screeny z mających powstać gier. Problem w tym, że obok zawsze znajdziemy obrazek już znacznie mniej ładny. Pierwszy uroczy, cudowny i niemal namacalny świat powstał na DX10, zaś ten drugi – gorszy, z wykorzystaniem DX9. Chcąc spróbować lepszego, musimy kupić nową kartę graficzną obsługującą DX10. Tak więc wszelkie Radeony X1800, X1900 oraz GeForce 7900 GTX i GTO, mimo że dysponują ogromną wydajnością, stały się właśnie (w opinii twórców gier, a przede wszystkim marketingowych speców) przestarzałe. Osoba zorientowana w rynku może się śmiać z prób takiego manipulowania, ale... no właśnie – takich nie ma zbyt wiele. Niemal codziennie otrzymuję maile od czytelników pytających, czy to już pora na wymianę GF 7900 GTX na nowego GF 8600 GT. Całe związane z DX10 zamieszanie doprowadziło do takiej dezorientacji, że gracze zastanawiają się, czy wymieniać rocznego mercedesa S na nowego opla corsę. I o to właśnie w tym chodzi – ogłupić, wyciągnąć pieniądze i przygotować następną pułapkę. Oczywiście MS to nie instytucja charytatywna, więc „przy okazji" zadbał także o własny interes – z uroków DX10 możemy się cieszyć jedynie po uiszczeniu stosownie sutej opłaty za Vistę, gdyż na XP te biblioteki powstać nigdy nie mogą.

Na razie jednak gier na DX10 za dużo nie widać, ale osoba myśląca o nich już teraz musi kupić komputer z odpowiednim systemem operacyjnym. Póki co może przecież grać w starsze tytuły. I tu czasem natknie się na kolejny kłopot – gry działające płynnie na starym sprzęcie mogą mieć problem z funkcjonowaniem i wydajnością na nowym. Przyczyna tkwi w tym, że Vista to wyłącznie DirectX 10, zaś starsze wersje, np. 9, są na niej emulowane, czyli – jeśli trzymać się prawdy – powinny dostać nową nazwę, bo o żadnej bezpośredniości nie ma tu mowy. W takim przypadku firma o pozycji niemal monopolistycznej, czyli Microsoft, nie tylko sama czerpie zyski, ale także nakręca interes producentom układów graficznych i wydawcom gier.

Płyty główne, procesory, pamięci, karty graficzne – łatwo się w tym pogubić. Nie chcę kolejny raz wracać do przykładu tak jaskrawego jak monitory, dlatego podam zupełnie inny – gry.

Jestem całkowicie przekonany, że ich twórcy często kierują się interesem producentów sprzętu. Uzyskane efekty bywają zupełnie nieproporcjonalne do wzrostu wymagań sprzętowych. Najbardziej rażą sytuacje, w których już nawet nie nowa gra, ale sam dodatek do niej powoduje, że nasz komputer zaczyna dostawać zadyszki. Choć dotychczas radził sobie znakomicie. Zaczyna brakować megaherców, megabajtów i gigaflopów. Dla bardzo młodego człowieka może to być zwyczajna sytuacja, ale osoby pamiętające ciekawe gry mieszczące się w 48 KB pamięci komputera z procesorem 1 MHz mogą się czuć nieco nieswojo.

Patrząc z perspektywy czasu trudno nie napisać „a nie mówiłem". Tego typu zagrywek mieliśmy aż nadto dużo i musimy być gotowi na kolejne. Zastąpienie AGP przez PCIe do dziś jest dyskusyjne, ale swego czasu pozwoliło na gigantyczne zyski producentom kart graficznych i płyt głównych. Na tym tle zagrywka z wymianą złącza ATA na SATA wygląda zupełnie niewinnie. Śmieszne dziś są tylko starania nadgorliwych dziennikarzy towarzyszące tej „rewolucji" – jakoś nawet po kilku latach nie widać wzrostu wydajności.

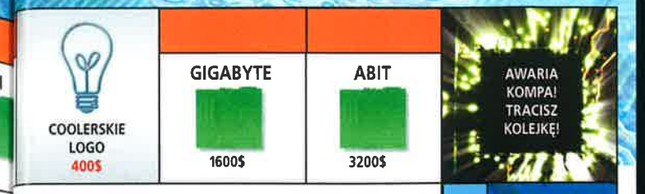
Postęp...

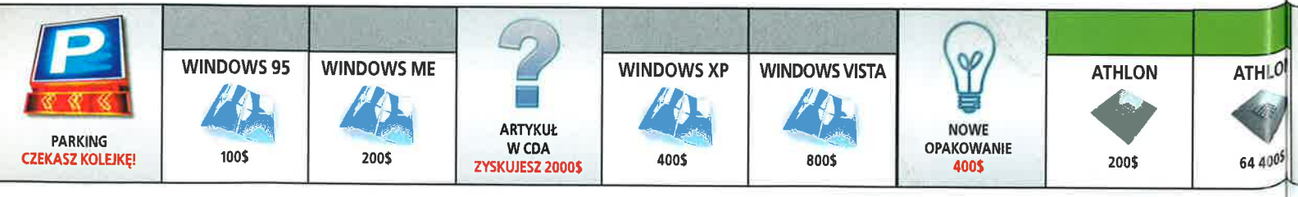
Nie można napisać, że postępu nie ma w ogóle. Nawet w przytoczonych przypadkach da się dostrzec jakieś pozytywne strony. **Nie byłoby więc żadnego problemu, gdyby pozwolono nam wybrać, czy chcemy wydawać pieniądze na to, co nowe, czy też możemy udoskonalać komputer z pominięciem wątpliwych rewolucji.**

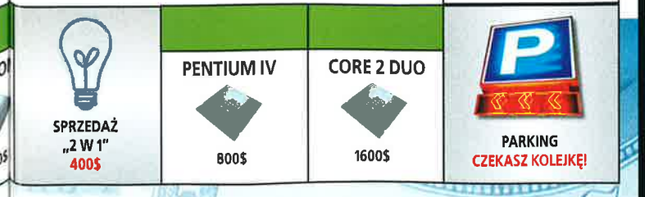
To niestety nie jest możliwe – czy tego chcemy, czy nie, płacimy nie tylko za wzrost wydajności czy pojemności magazynów danych, ale niezwykle często po prostu dajemy się nabrać na nowy pomysł marketingowy, sprytnie ukryty pod płaszczykiem postępu. |CDA|

W TEKŚCIE WSPOMNIAŁEM o szacunku dla klientów. Nie ma potrzeby okazywania go w sytuacji, gdy wiele osób jest po prostu zmuszonych do korzystania z rozwiązania jednego producenta. Dotkliwie odczuwają to nie tylko gracze, ale także np. właściciele firm, którzy do niedawna byli zobligowani przez nasze chore państwo do zakupu produktów Microsoftu. Inaczej nie mogli się rozliczyć z fiskusem. Jak skandaliczna była to sytuacja? Wystarczy uświadomić sobie kilka związków przyczynowo-skutkowych. Masz firmę – musisz płacić podatki, ZUS itd. Aby je opłacać, musisz kupić komputer koniecznie z systemem operacyjnym Microsoftu. Jeśli tego nie zrobisz albo zwijaj interes i znikaj, albo popadniesz w konflikt z prawem. A jeśli stanie się to drugie, czeka cię mnóstwo problemów, z bankructwem i trafieniem za kratki włącznie. Podsumowując – jeśli chcesz uczciwie zarabiać i pozostać na wolności, musisz zapłacić nie tylko państwu, ale też prywatnemu monopoliście!

Oczywiście są darmowe programy, na których też możemy się rozliczać itd., ale z całym szacunkiem: raz, że to tylko protezy, dwa, że jeśli tkwią w nich błędy, które sprawią, że źle naliczymy należny państwu haracz (czyli: czekają nas potęęęęężne kłopoty), kogo ścigniemy o odszkodowanie za naliczone karne odsetki i grzywnę? Twórców darmowego softu, którego używamy przecież na własne ryzyko? Nie rozśmieszajcie mnie. Bezpieczniej korzystać z licencjonowanego oprogramowania... A to znaczy: zapłacić Microsoftowi. Co było do udowodnienia.







NAJNOWSZY ODTWARZACZ PENTAGRAM

VANQUISH R TOUCH

Nowość! dotykowy panel obsługi

5/2007

Prawdziwie zmysłowy dotyk...

Idealnie płaska powierzchnia i czysta przyjemność użytkowania. Vanquish R Touch to pierwszy na rynku odtwarzacz z dotykowym panelem obsługi. Czytelność obrazu zapewnia 2.4-calowy ekran, a dzięki wbudowanemu wejściu na kartę pamięci micro SD zyskujemy dodatkowe miejsce na ulubioną muzykę i filmy. Na uwagę zasługuje także bezpośrednia obsługa formatu mpeg-4 (avi), a także wysokiej jakości radio, dyktafon, e-book oraz e-album.

- dotykowy panel obsługi
- wyświetlacz 2.4"
- wejście na kartę microSD
- obsługa avi (mpeg-4)
- obsługa mp3, wma, wav, wmv, asf
- radio
- dyktafon
- e-album
- e-book
- karaoke
- gra logiczna
- rozbudowany equalizer

VANQUISH RT video PRO

nadaje się do radia

Nowość!

Radioaktywny z wizją...

Nadajnik FM, dzięki któremu możesz przesyłać swoją muzykę do dowolnego odbiornika radiowego, zamknięty w 7 milimetrach aluminiowej obudowy. Do tego nowoczesny design i duży, 2-calowy kolorowy ekran TFT. Urządzenie odtwarza pliki audio i video, posiada wbudowane radio z możliwością nagrywania audycji, dyktafon, przeglądarkę zdjęć. Ebook obsługuje polskie czcionki, kataloguje pliki oraz może służyć jako pendrive.

Pełna oferta odtwarzaczy dostępna na stronie

www.pentagram.pl

PENTAGRAM THE PERFECT SIMPLICITY

Wyłączny Dystrybutor - PENTAGRAM Europe, Warszawskie Centrum Dystrybucyjne, ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa

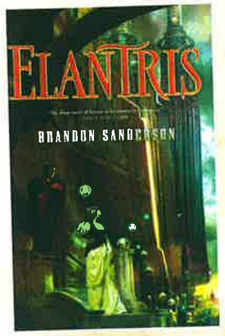
Magazyn prawie kulturalny

Elantris

KSIĄŻKA

Brandon Sanderson ma na swoim koncie dopiero dwa dzieła. „Elantris" jest jego debiutem pisarskim i jednocześnie jedną z ciekawszych powieści z gatunku epic fantasy ostatnich lat. Sanderson potrafi dokonać tego, co udaje się nielicznym. **Właściwie od pierwszej strony czytelnik zostaje przykuty do książki** i jest zmuszony przeczytać ją w całości, od razu. Nie jest to łatwe zadanie, bowiem „Elantris" liczy prawie 700 stron.

Tytuł to w rzeczywistości nazwa miasta. Wyjątkowego, spowitego jasnością, w którym żyły niegdyś istoty półboskie. Władający potężną magią lud był centrum całego znanego świata do czasu, gdy nastał Shaod. Nieznany kataklizm pozbawił półbogów ich mocy, a ciała zamienił w suche wióry. Zniszczenia dopełnili ludzie, którzy przerażeni nieznaną epidemią rzucili się palić i niszczyć dawnych obrońców. Minęło dziesięć lat, Elantris zamieniło się w szare, pokryte brudnym szlamem więzienie, w którym dogorywają istoty będące kiedyś równe bogom.
W tym samym czasie Radeon, dziedzic Królestwa Arelonu rozciągającego się wokół martwego miasta, odkrywa na ciele stygmaty Shaod. Nie ma dla niego ratunku, z następcy korony staje się kolejnym wyrzutkiem wtrąconym do umierającego Elantris. Ma jednak to, o czym już dawno zapomnieli Elantrianie. Nadzieję i wolę. ***[Czarny Iwan]***



- **Autor:** Brandon Sanderson
- **Wydawca:** Mag
- **Liczba stron:** 682
- **Okładka:** miękka
- **Cena:** 39 zł

Star Wars Celebration Europe

WYDARZENIE

W tym roku po raz pierwszy odbył się oficjalny konwent dla europejskich fanów Gwiezdnych Wojen. Piszę oficjalny, bo podobne spotkania miały już miejsce na naszym kontynencie, ale jak dotąd były to jedynie imprezy organizowane przez kluby z różnych krajów. Tym razem patronat objęła firma Lucasfilm, co nadało wydarzeniu odpowiednią rangę. **Było to widać choćby po liczbie aktorów i twórców (m.in. Mark Hamill, Warwick Davis, Rick McCallum),** jacy dali się na tę imprezę zaprosić.
Ponadto ogromna liczba fanów z całej Europy miała okazję spotkać się z innymi miłośnikami GW, wziąć udział w konkursie strojów, odwiedzić stoiska z gadżetami, pokazy, koncerty, wystawy, dyskusje, prelekcje i projekcje. Warto jeszcze wspomnieć o najsilniejszej polskiej reprezentacji, członkach Polish Outpost (www.polishoutpost.com) będącego częścią tzw. 501 Legionu, który zrzesza osoby posiadające profesjonalnie wykonane kostiumy z filmów Star Wars. MTFBWY! ***[Ghost]***

- **Nazwa:** Star Wars Celebration Europe
- **Miejsce:** centrum targowe ExCeL w Londynie
- **Termin:** 13-15 lipca 2007
- **Liczba zwiedzających:** ok. 20 tys.
- **Strona WWW:** www.celebrationeurope.com

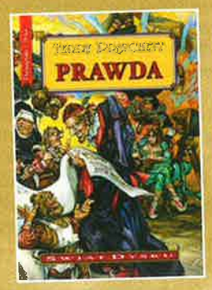
Prawda

KSIĄŻKA

„Żadne muchy nie siadały na G.S.P. Dibblerze. Pobierałby od nich czynsz". **Długo wyczekiwana, kolejna część „Świata Dysku" w żadnym stopniu nie ustępuje poprzednim pozycjom tej serii.** Nie dajcie się zmylić pozornie długiemu wstępowi! Naprawdę warto przeboleć te kilkanaście pierwszych stron, by zostać porwanym przez żywą akcję i wielką dawkę ankhmorporkowego humoru.

Dla tych, którzy spodziewali się kolejnej opowieści o Straży Miejskiej, mam dwie wiadomości: złą i dobrą. Zła jest taka, że Vimes i spółka nie są głównymi bohaterami „Prawdy". Natomiast dobra to ich obecność (może i drugoplanowa, ale zawsze) i rola w odkryciu spisku zorganizowanego przeciwko Lordowi Vetinari. Lecz nie spisek jest głównym motywem ostatniej powieści Pratchetta, ale „azeta" (czytaj gazeta). W „Prawdzie" pojawia się mnóstwo nowych, sympatycznych postaci. Najważniejszą z nich jest niejaki William De Worde – młody kandydat na dziennikarza, który przez przypadek staje się pierwszym wydawcą prasowym na Dysku. Niby nic ciekawego, ale dodajmy do tego m.in. bandę prowadzących drukarnię krasnoludów, ikonografa Otto (wampira na odwyku, rozsypującego się w pył po każdym błysku flesza aparatu), konkurencję rynkową wydającą odpowiednik naszych tabloidów czy pana Wintlera – hodowcę warzyw o dziwnych kształtach. Brzmi lepiej? Na pewno.

Znajdzie się nawet coś dla maniaków filmów: zgadnijcie, z jakiego kultowego dzieła Pratchett zaczerpnął pomysł na postacie panów Szpili i Tulipana? A teraz zmiksujmy to wszystko ze znanymi nam realiami Ankh Morpork, inteligentnym i błyskotliwym poczuciem humoru, oryginalnymi dialogami i naszymi ulubionymi, choć tym razem ukrytymi nieco w cieniu bohaterami. I mamy najlepszą lekturę na letnie upały. ***[Anastazja]***



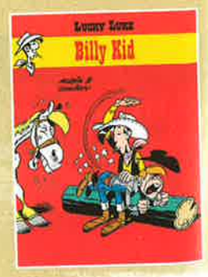
- **Autor:** Terry Pratchett
- **Wydawnictwo:** Prószyński i S-ka
- **Liczba stron:** 336
- **Okładka:** miękka
- **Cena:** 29,90

Lucky Luke: Billy Kid

KOMIKS

Lepiej późno niż później – można powiedzieć. „Billy Kid", jeden z zeszytów Goscinnego i Morrisa o Lucky Luke'u, pojawił się w naszym kraju z kilkudziesięcioletnią obsuwą. Oryginał został wydany w 1971 roku, ale to nic – grunt, że kolejny zeszyt genialnego scenarzysty (Goscinny jest też autorem m.in. cyklów przygód o Asteriksie i Mikołajku) trafia na nasz rynek. Szkoda tylko, że ja już jestem nań trochę za stary.

„Billy Kid" to komiks raczej dla młodszych odbiorców. Prezentuje poprawne treści, każda wyrządzona krzywda zostaje naprawiona, a wizerunek nawet wielkich zbirów jest taki, że przestraszyć się ich nie sposób, za to polubić – i owszem, można. Kłopot tylko w tym, że zeszyt nie ma wiele do zaoferowania dla starszego odbiorcy. Poza kilkoma niezłymi żartami (w tym standardowe u Goscinnego dowcipne dobieranie nazwisk, np. drukarz ma na imię Old Lead) i ogólnie sympatycznym klimatem nie ma tu niczego wielkiego. Historyjka jest prosta (Luke przybywa do miasta terroryzowanego przez Billy'ego Kida – rozwydrzonego smarkacza dobrze posługującego się bronią) i nie zawsze trzyma się kupy. Jeśli masz młodszego brata, warto mu kupić i samemu przeczytać... ***[Q]***



- **Autorzy:** Morris & Goscinny
- **Wydawnictwo:** Egmont
- **Liczba stron:** 48
- **Okładka:** miękka
- **Cena:** 22,90 zł

Death Proof

KINO

Quentin Tarantino przez ostatnie niemal dwie dekady był uważany za złote dziecko amerykańskiego kina. Początek lat 90. zdecydowanie należał do niego za sprawą takich dzieł jak „Wściekłe Psy", „Prawdziwy Romans", „Pulp Fiction" czy „Od zmierzchu do świtu". Od dziesięciu lat jednak oszczędnie dawkuje fanom swój talent. Poza „Kill Billem" i „Jackie Brown" nie napisał i nie wyreżyserował właściwie nic. Może dlatego, że dorósł, a wraz z wiekiem i utratą wątpliwej urody nabawił się kompleksu kobiet. „Jackie Brown", „Kill Bill" i najnowszy film „Death Proof" opowiadają o pięknych i ostrych kobietach. O ile jednak pierwszy z nich miał jakąś fabułę i sens, drugi był świetnie nakręcony, „Death Proof" jest o... niczym. To prawie półtorej godziny nudnych, babskich rozmów i dziesięć minut akcji.

Nie posądzajcie mnie o męski szowinizm, ale **dialogi są potwornie słabe i w niczym nie przypominają Tarantino z lat jego świetności**. To tak, jakby nagrać kilku niezbyt bystrych facetów siedzących przy piwie i rozmawiających o piłce nożnej w wydaniu Izolatora Boguchwała. Tym bardziej nie rozumiem zachwytów krytyków śliniących się przy „Death Proof" i sławiących Tarantino. Wybaczcie, ale jak dla mnie Quentin Tarantino tym filmem może śmiało konkurować z Edem Woodem o miano najgorszego reżysera kinematografii. Szkoda, bo jeszcze do niedawna był moim ulubionym, obok Tima Burtona. A tak z całego „Death Proof" podobają mi się tylko zabawne reklamówki niemające nic wspólnego z samym filmem.

PS „Death Proof" jest jednym z dwóch epizodów składających się na film „Grindhouse". Drugi, zatytułowany „Planet Terror", wyreżyserował i napisał oczywiście Robert Rodriguez, przyjaciel Tarantino. ***[eld]***

- **Reżyseria:** Quentin Tarantino
- **Scenariusz:** Quentin Tarantino
- **Obsada:** Kurt Russell, Rosario Dawson, Zoe Bell, Vanessa Ferlito, Rose McGowan
- **Gatunek:** akcja
- **Kraj:** USA
- **Rok produkcji:** 2007

Konkurs!

Do wygrania 10 T-shirtów, 10 długopisów i 5 świetnych głośników – wszystko z motywami graficznymi z filmu „Transformers".

Wystarczy tylko odpowiedzieć na pytanie konkursowe:
W co NIE zamieniają się roboty z Transformers:
A. W helikopter
B. W auto
C. W kaczorka

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.TR.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij ją SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 3 września 2007 r.

W PRENUMERACIE TANIEJ!!!

UWAGA!!! SUPEROKAZJA w prezencie kamera!

KAMERY DO TELEKONFERENCJI

Rozdzielczość optyczna: 640x480
Sensor CMOS VGA (300 Kpix)
Szklany obiektyw
Zgodność z Windows 98SE/ME/2K/XP
Interfejs USB

Prenumerata na 12 miesięcy

CD-Action w cenie **153 zł**
Za 12 wydań w kiosku zapłacisz 178,80 zł
w prenumeracie oszczędzasz 25,80 zł

+ OTRZYMASZ SUPERPREZENT

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony poniżej druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. Telefonicznie. 22/ 517 50 55 3. Faksem 22/ 517 05 30 4. E-mailem **prenumerata@bauer.pl** oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.
5. Zamówienia można również zgłaszać przez Internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. **Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej**, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.
Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.
Uwaga! Prenumerata nie obejmuje wydań specjalnych CD-Action.
Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 22/ 517 05 31do 36
REKLAMACJE PŁYT prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel. 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
Dział prenumeraty przyjmuje zamówienia na numery archiwalne, realizacja nastąpi po dokonaniu wpłaty na podstawie otrzymanego druku przelewu obejmującego wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszt dostawy. Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl**. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.
FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 8819, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu ***CD-Action*** od numeru: ☐☐ ☐☐☐☐

☐ Prenumerata 12 miesięcy w cenie 153 zł + prezent: kamera

☐ Prenumerata 6 miesięcy w cenie 76,50 zł

Zamawiam numery archiwalne ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy | Miejscowość | Kraj

Telefon kontaktowy | e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy: ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐ ☐☐

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy _____ podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

☐ Kartą kredytową:

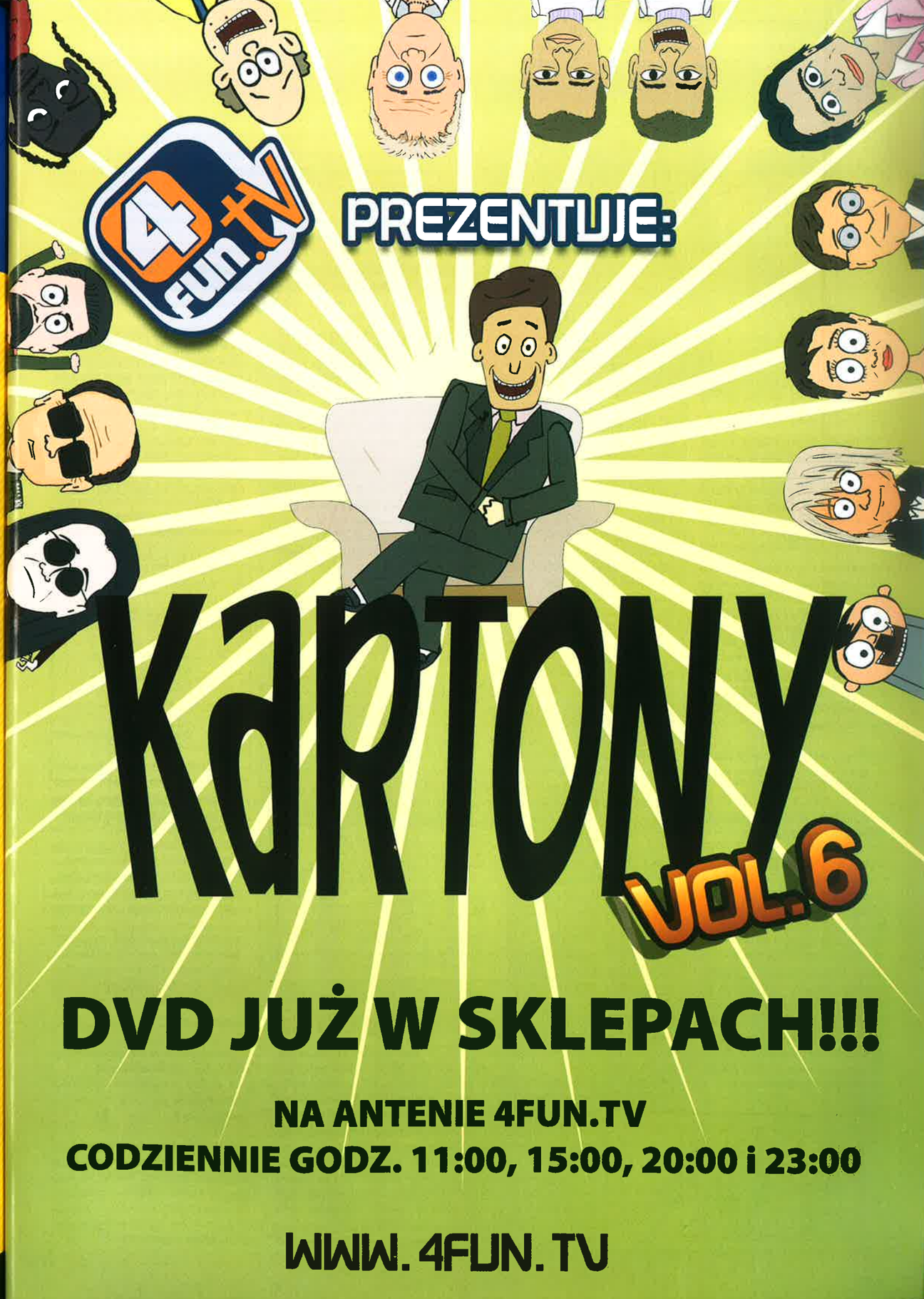
☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty | Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich dostępu i poprawiania.

Data i podpis _____

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU


4 FUN.TV
PREZENTUJE:
KARTONY
VOL.6
DVD JUŻ W SKLEPACH!!!
NA ANTENIE 4FUN.TV
CODZIENNIE GODZ. 11:00, 15:00, 20:00 i 23:00
WWW.4FUN.TV

FICTION REDACTION

Ej, no! Ja wiem, że macie wakacje. Że słońce, luz i się nic nie chce. Ale pisania do AR to nie olewajcie. Możecie też przysłać fajne wakacyjne fotki (z CDA w kadrze). Ale – ruchy, ruchy – na pewno jest na niebie i ziemi sporo rzeczy, o których warto tu powiedzieć.

PS Ja tego do końca nie rozumiem. Że w wakacje listów mniej – OK, jasne. Ale że wtedy też zawsze rośnie liczba marud i narzekań, tego nie pojmuję. A tak się co rok dzieje.

Komercha

A więc tak... To, co było kiedyś fajne i śmieszne, teraz śmierdzi komerchą i aż odechciewa się was kupować, panowie.

Bardzo przepraszamy, zawsze możesz się przestawić na niekomercyjną gazetkę szkolną albo jakiś zin.

A dokładniej, ostatnio na okładkach waszych gazet pojawiają się wkur**ce napisy, np. „EXCLUSIVE, Tylko u Nas!!!, Git i Full Wypas"... Pamiętam, że kiedyś się wyrzekaliście takich napisów na okładkach. Ile to może się zmienić w ciągu... roku? Dwóch lat??***

Jeśli zdobywamy jakiś materiał, którego przed nami nie miał nikt, czemu mamy się tym nie chwalić? Zabronisz ludziom nosić medale, drużynom cieszyć się, że są mistrzami Polski/Europy? Albo każesz zakrywać np. firmowe nazwy ciuchów?

Poza tym chyba nie muszę wam mówić że właśnie przez takie kolorowe teksty przypominacie pisemka takie jak „Playboy" lub „Cosmopolitan".

A nie wiem, nie czytam. Ale wydawało mi się, że tam raczej nie kolorowe teksty przyciągają męski wzrok... :)

Mam nadzieje, że mój list weźmiecie sobie chociaż trochę do serca...

Powiedzmy, że tak. I co dalej? Zaczniemy wydawać pismo bez ciekawych materiałów czy też z okładkami z nadrukiem „nic ciekawego, wszystko i tak było już w Necie i u konkurencji", aby broń Boże nikt nie nazwał nas „komercha"?

Problem w tym, że my byliśmy komercha, JESTEŚMY komercha i będziemy nią, bo inaczej się nie da. „Ta piosenka jest pisana dla pieniędzy". Staramy się tylko być dobrą i ambitną komercha. A żeby istnieć, musimy się sprzedawać; by się sprzedawać, musimy mieć atrakcyjne teksty i z daleka informować o tym potencjalnego nabywcę.

I żeby nie było, że jakiś nadgorliwy antyfan was na śmietniku znalazł i jeszcze meila z pretensjami śle... Pozdro.

Patryk

Dawajcie stare gry!

W AR SPEC 01/07 imć Trabi pisał o pełniakach dodawanych do CDA. Poruszył kwestię ich gatunków – ja chciałbym wypowiedzieć się w tej samej kwestii, ale o drugiej płaszczyźnie pełnych wersji, czyli ich wieku.

Zapewne otrzymujesz, drogi Smuggle-rze, wiele maili, w których fani rozgrywki komputerowej żalą się na wiek pełniaków dodawanych do CDA. Zapewne redakcja poluje na wspaniałe, świeżutkie, premierowe gry, by dodać je do magazynu. Ja powiem wam tyle: NIE! Nie zgadzam się! Nie przesadzajcie! :D DAWAJCIE STARE GRY!

Uff, już tłumaczę moją prośbę. Mam 14 lat, czyli nie za dużo. Ale zestaw gier, w jakie obecnie gram, zatrzymał się gdzieś na 1999-2002 roku. Gram na zmianę w Another World (dzięki, redakcjo, za tego pełniaka, który natchnął mnie do napisania listu), we wspaniałego, cudownego, genialnego Planescape Torment (raz: dzięki wam dowiedziałem się o jej genialności, dwa: polowałem na nią z pół roku, ale w końcu zabrałem kuzynowi, który kupił PT dla T-shirta doń dodawanego :D) i Original War, taką zapomnianą grę. Oczywiście lubię wiele nowych tytułów, ale moim pożywieniem są gry stare, ale jare.

Stąd moja prośba, postulat: dodawajcie do CDA stare gry! Nie sugerujcie się wyścigiem szczurów w branży, listami od dzieci Neostrady, nie patrzcie na datę wydania, ale na grywalność! Potrafcie! Stara gra zadowoli wszystkich: inteligentną i skromną (hehe) młodzież (TAK! ISTNIEJEMY!), która będzie miała okazję przypomnieć sobie klasyki i inaczej spojrzy na nowości. Ucieszycie też starych oldskulowców, którzy może i mają te płytki gdzieś na półkach, ale skleroza, jak dobrze wiesz, nie boli (gdzie ja wsadziłem tego Kłejka?), a tak na eleganckiej płytce dostaną wspomnienie młodych lat. Zadowolicie też posiadaczy starego sprzętu, którym bez problemu gra ruszy, i posiadaczy nowego i drogiego sprzętu, którzy przypomną sobie, jak się fajnie grało na starym złomie.

Ileż dałbym za Blade Runner (a jeszcze spolonizowanego), za Monkey Island, za – chlip – Baldur's Gate 2 (mój jedyny powód, by nienawidzić UE – brat pożyczył, a po kilku dniach nie oddając wyleciał sobie do Irlandii, a CDP jak na złość wycofał BG2 ze sklepów). Słowem: DAWAJCIE STARE, ALE JARE GRY! Jesteście nadzieją dla mnie i wielu moich rówieśników, którzy myślą tak jak ja.

PS Tylko żeby nie było, że nie lubię światowych premier w CDA. :P

Drzewiec

Spoko, będą i takie, i takie. Bo my patrzymy głównie na to, czy gra jest dobra – a czy ma lat 3, czy 10, to już sprawa drugorzędna. Choć naturalnie fani gier (w miarę...) nowych też powinni być zadowoleni. *(Przy okazji: Another World, którego daliśmy, pochodzi z 2006 roku. To znakomity remake kultowej produkcji, nie ona sama – dop. Q)*

Dwie sprawy

1. Wasi antyfani są ciekawymi okazami! Jeśli ja nie lubię jakiejś gazety, programu TV czy strony WWW, nie czepiam się jej. Nie piszę do niej maili z wyzwiskami i ze stwierdzeniami, że jest do dupy niepodoba. Nielubianą przeze mnie gazetę po prostu przestaję czytać, strony i programy przestaję oglądać. A wasi oddani i fanatyczni antyfani muszą ubrudzić sobie łapy grzebiąc w śmietniku w poszukiwaniu CDA po to, by oglądając go codziennie mówić sobie, jaki jest beznadziejny. Antyfani czytają każdą recenzję trzy razy tylko po to, by by pewnym, jak jesteście (według nich) dziadowscy.

Jak to ktoś kiedyś powiedział „tylko rzeczy wielkie wywołują wielkie emocje". Zatem mamy dowód, że CDA musi wywoływać na ludziach spore wrażenie, skoro tak mocno niektórzy go nienawidzą. Swoją drogą, nie rozumiem, jak można za cel własnego życia uznać nielubienie czegoś. Wyobrażacie sobie np. serio manifestować z transparentami „precz z zupą pomidorową!"? Jak czegoś nie lubię, to to omijam i już. Antyfani są dziwni – tak to delikatnie wyrażę. I chyba nieszczęśliwi w realu...

2. Powinniście zamieszczać w AR listy w sprawach technicznych (gry, sprzęt).

Sasuke Uchiha

Możemy, ale nie w dziale AR, tylko w jakimś osobnym helpline'ie. AR nie jest od technikaliów i nudnych problemów typu: *„jak nacisnę Enter 17x, to mi się gra wywala, ale nie do końca"*. Ja przy takich listach zasypiam...

Prof. S. Jonaliści

Czytelnik nadesłał...

http://www.znak.com.pl/eurodialog/ed/przemoc/galkowska.html.po prof. dr hab. Maria Braun-Gałkowska: „Oddziaływanie gier komputerowych na psychikę dzieci".

„Dziś do zabawy nie są potrzebni inni ludzie, natomiast potrzebne jest kosztowne urządzenie: komputer. Rodzice nie mają czasu na wspólne bawienie się z dziećmi, bo muszą zarabiać pieniądze, by móc kupować to, co jest im podsuwane przez reklamy, także komputery."

Myśl miesiąca:

W teorii nie ma różnicy między praktyką a teorią. W praktyce jest.

Prosta diagnoza, proste zasady – tylko że w przypadku pani profesor, spodziewałbym się raczej bardziej dogłębnej analizy, a nie zdania, które mógłby stworzyć przeciętny starszy człowiek narzekający, że za jego czasów tak nie było.

„Gry są tak skonstruowane, że w polu widzenia gracza znajdują się przeciwnicy, a także jego ręka z bronią, np. rewolwerem, widłami."

Czy aby wszystkie? Bo na razie wygląda to tak, jakby swoją quasi-relację pani profesor wydawała na podstawie podglądania przez ramię przypadkowo wybranego dzieciaka w przypadkowo wybranej kafejce internetowej.

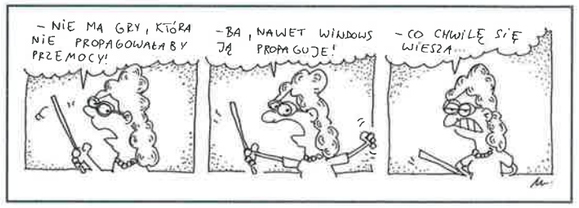
„W takim wypadku możliwe jest włączenie różnorodnych dodatkowych opcji, na przykład pozwalających na ponowne obejrzenie zabitego przeciwnika z różnych punktów widzenia, spojrzenie mu w oczy, podeptanie zwłok nogami i zostawianie krwawych śladów przy odchodzeniu od ofiary."

Każdy, kto choć troszeczkę interesuje się metodologią naukową, wie, że przed eksperymentem trzeba z siebie wyrzucić wszystkie przewidywania, prognozy i pomysły, bo PODŚWIADOMIE będziemy robili wszystko, by się ziściły. Nie wierzę, że psycholog o tym nie wiedziała, więc tym bardziej badania, które były tylko chęcią potwierdzenia własnych prognoz, są nic niewarte.

Ja od siebie dodam, że artykuł zilustrowano screenami z pierwszeggo Quake'a... A co do metodologii – cóż, w znanym czytelnikom AR tekście pt. „prof. S. Jonalizm", gdy autorce wyszły wyniki niezgodne z jej oczekiwaniami, była to wina nieuświadomionych bęcwałów odpowiadających na pytania. Swoją drogą, sam znalazłem jeszcze to:

„Literatura, a także odwiedziny w dowolnym punkcie sprzedaży gier, pokazują, że około 95% gier zawiera agresję."

Naturalnie dużo zależy od tego, jak rozumie się pojęcie „agresja", bo przy odpowiednio dużym natężeniu „dobrej woli" nawet Tetrisa można by podciągnąć pod tę kategorię. No i jaką literaturę się czyta – nie wykluczam, że pani ta doszła do takiego wniosku po lekturze... innych takich fachowców. Ale żeby być obiektywnym – są w jej tekście i takie frazy.



Ponownie: czy wszystkie gry?

Dalej pani profesor przedstawia badania: „Poniżej przedstawię pokrótce wyniki badań nad skutkami oddziaływania gier komputerowych na psychikę dzieci (...). Celem badań było stwierdzenie, czy dzieci korzystające z „agresywnych" gier komputerowych różnią się w stosunku do dzieci takich gier nieużywających pod względem agresywności i wrażliwości moralnej.

Przypuszczaliśmy, że skoro stwierdzony już został wpływ oglądania w telewizji obrazów agresji na wzrost agresywności dzieci, to podobny jest wpływ takich scen oglądanych w grze komputerowej."

„Korzystanie z gier komputerowych ma oczywiście także dobre strony. W literaturze podkreślane są edukacyjne i terapeutyczne walory (...).

Ponieważ większość gier umożliwia dowolny wybór poziomu trudności i dostosowanie go do swoich możliwości, gracz ma możliwość wygrywania. Wygrane wzmacniają poczucie własnej wartości, a porażki nie ujmowane są w kategorii ostatecznego błędu, lecz dają możliwość jego poprawiania. Wszystko to może powodować redukcję lęku, wzrost poczucia sukcesu i bycia sprawcą czy twórcą, a także pobudzać wyobraźnię."

Ale też zaraz neutralizowane jest to czymś takim, żeby nam się w głowie od tego obiektywizmu nie przewróciło.

„Jednocześnie pozostawanie w nierealnym świecie sprawia, że gracz odrywa się od świata realnego, w którym żyje w rzeczywistości, przenosząc się w wyobraźni w świat fikcji, a granice między życiem realnym a fikcyjnym zacierają się."

Ale zawsze to jakiś postęp...

Teraz tekst ks. Dariusza Sikorskiego – wybrałem tylko co smakowitsze kąski. Najciekawsze są przytaczane „wypowiedzi" dzieci, które mają być niby dowodem na szkodliwość gier:

„Oto wypowiedzi dzieci na temat ulubionych gier komputerowych: Moje ulubione gry to przygodowe – im bardziej krwawe,, tym lepiej."

A moje ulubione to sportowe – im więcej ukrytych przejść i tajemniczych komnat, tym lepiej!

„Moja ulubiona gra to Mortal Kombat – szczególnie wyrywanie kręgosłupów" (Boroń, Zyss 1996), „W grze Carmageddon najbardziej podobały mi się (...) kradzieże aut, rozjeżdżanie ludzi i mutantów" (Sokołowski 2000, s. 94)."

Pominę tu już to, że przykłady są z gier (i recenzji) sprzed 7-10 lat, w dodatku z błędami (w Carmageddonie nie kradnie się samochodów), a w tym czasie jednak twórcy też zmienili podejście i pominąwszy krwawe wyjątki typu Manhunt, gier „wyrywacko-rozjeżdżackich" zasadniczo się nie robi. A i w recenzjach nie ma już zachwytów nad „grzechotem miażdżonych kości". 10 lat w tej branży to epoka – to trochę tak, jakby robić przewodnik po Polsce na podst. materiałów z XIX wieku...

Najsmutniejsze w tym wszystkim jest to, że komuś strasznie zależy na tym, aby stworzyć wrażenie, iż wszystkie gry są złe. Nie wiem, czy jest to wyraz jakichś własnych fobii, owczego pędu czy złej woli, ale faktem jest, że niektórzy tylko czekają na jakieś zdanie w czasopiśmie albo z ust młodego człowieka, by zaraz bić na alarm.

Wookie

A ja tu mam też coś smakowitego. Oto jak widzą gry niektórzy ludzie: „Większość gier jest konstruowana w oparciu o scenariusze pełne przemocy (...). Normą staje się to, co złe, a silna kumulacja agresji, przemocy i niemoralności prowadzi do zagubienia wszelkich wartości. Spreparowana rzeczywistość gier prowadzi młodego człowieka w świat nierzeczywisty, w którym najniższe instynkty są najważniejsze, a świat wartości zredukowany do minimum. Prawo silniejszego jest jedynym prawem. Przyjaźń dopuszczalna jest jedynie w perspektywie własnej korzyści. Dobroć, współczucie, wzajemna pomoc nie mają żadnego znaczenia". Kurczę, może by ksiądz odłożył ten Carmageddon czy MK i pograł np. w Tetrisa albo np. dobrą przygodówkę...?

SCHWYTANE W SIECI

Czyli to, co ludzie o CDA (i nie tylko) w Sieci wypisują...

Reakcje na Morrowinda na Coverku CDA. Anonim jest płci żeńskiej, dla jasności...

anonim: KU* JA PIER**** TOŻ TO PROFANACJA MORROWINDA CO ONI SOBIE WYOBRAŻAJĄ TE SMUGGLERY JE******
anonim: aff
Condzio: ke?:P
anonim: profanacja to jest święta gra
Condzio: ale o co biega?:p
anonim: ;(;(;(nigdy więcej nie wezmę cda do ręki
Condzio: ty, a co oni zrobili?:P
anonim: o to, że nie powinni dawać TAKIEJ gry do gazety
anonim: sprofanowali świętość

I dogodź tu fanom... i fankom. :)

A tu wręcz padłem...

•Co to za gra, ten Morrowind, co to teraz go dają w CDA? Pewnie jakaś ruska?

Bajerek

Tak sobie myślałem, czego to już nie było w świecie komputerów i wydaje mi się, że wpadłem na świetny pomysł. Mianowicie doszedłem do wniosku, że fajnie byłoby umieścić w myszce urządzonko do mierzenia tętna albo ciśnienia. Pomiar byłby wyświetlany podczas gry online tak, że mógłby zobaczyć go każdy biorący udział w rozgrywce. Fajnie byłoby wiedzieć, czy ktoś się boi, czy jest spokojny. Z pewnością znacząco urozmaiciłoby to zabawę. Poczytałem trochę na Necie i wiem, że jest to możliwe, gdyż takie urządzonka zajmują mało miejsca i nie pobierają dużo prądu, a co za tym idzie - nie nagrzewają się za bardzo.

dOOd

Ciekawy bajerek – aż dziwne, że nikt dotąd na to nie wpadł.

Wiekowe sprawy

1. (...) Wiesz, jaka jest największa ironia w CDA? 14-latek mówiący, że tworzycie pismo dla dzieci.

Co najlepsze, wcale nie kłamie, bo nawet mając lat 99 jest się dzieckiem własnych rodziców... a CDA jest dla dużych dzieci, dorosłych dzieci jak najbardziej też. Ja jestem żywym na to dowodem.

PS Jakoś tak dziwnie. W realu mógłbym do ciebie burknąć „dzień dobry", a tu 12-latek normalnie do starszego (:)) mówi. Ta sztuczna granica wieku jest irytująca. Nawet 12-latek rozmawiający z 16-latkiem jak równy z równym jest czymś „dziwnym". A co dopiero z dziewczyną. :)

MrxPL

Szczerze mówiąc, wali mnie równo, ile macie lat, o ile mówicie z sensem. A jak ktoś mówi bez sensu, to i 40 na karku mu nie tylko nie pomoże, ale i zaszkodzi. Bo o ile np. mogę wybaczyć teksty w stylu „wywalcie wszystkie reklamy, dodajcie 100 stron i obniżcie cenę do 5 zł", powiedzmy, 10-latkowi, to już gościowi 15-letniemu nie bardzo, a 20-letniemu wcale...

2. Otóż jechałam tym fajnym środkiem komunikacji miejskiej, słuchawki w uszach jak zawsze. W wagonie prócz mnie było dwóch chłopaków i kobieta w wieku około 60-65 lat. Nagle usłyszałam dziwne plaśnięcie. Spojrzałam na jednego z chłopaków, który uderzył się ręką w czoło w geście załamania. Drugi prawie, że płakał ze śmiechu. O co chodzi? Wyłączyłam muzykę i dopiero usłyszałam rozmowę owej kobiety przez telefon. Brzmiała ona mniej więcej tak (głośność maksymalna, by wszyscy na około słyszeli): „Tak, oddam ci. Ale sobie to w iso nagram. W iso!! Tak. O ile będę miała tyle miejsca. Dobra, ale to sobie rozpakujesz. Masz rara?? Rara!! Masz? A będziesz umiała to poskładać? Dobra. Nie, ja teraz gram w Ice cośtam. Tak. Bo wiesz, ja nie lubię strategicznych gier. No, no, tamta jest fajna, bo możesz zasave'ować w każdym momencie. Tak, bo wiesz jak ja wracam z pracy, lubię trochę popykać sobie, zanim wróci stary. Dobra, to ja ci nagram. No, pa". Więc ubaw z kolesiami mieliśmy. ;) Tylko żałuję, że nie słyszałam początku.

Karola

No kurdę, a czego tu się śmiać? TEŻ uważasz, że gry są tylko dla dzieci/nastolatków? :/ A taki stary grzyb to tylko ma moher nosić, RM słuchać i na drutach robić? Ja ją popieram – poza jednym, że z pirata gra... Grrr.

AR-eakcje

Pirackie Panopticum z 06/07 bardzo wzburzyło czytelników CDA. Oto garść ich wypowiedzi.

(...) Najbardziej denerwuje mnie to debilne usprawiedliwianie samego siebie! No bądźmy poważni! Ja też byłem młody, a właściwie młodszy (19 wiosenek mam), również kupowałem piraty. Dlaczego? Bo żałowałem pieniędzy na oryginalne gry, bo byłem głupi i niedojrzały. Koniec. Kropka! A usprawiedliwienia typu: bo to nie moja sprawa, bo sami są sobie winni (wtf?!), bo wolę dać biednym (buhahaha!). Autor chyba bardziej próbuje przekonać siebie niż nas. Trochę honoru i pokory! Następna sprawa.

Wyjaśnij mi, drogi Smugglerze, co to za debilny pogląd krący w Polsce, że wszyscy, którzy zarabiają pieniądze większe niż ja, są źli, są oszustami, złodziejami?

Bo to prostsza i przyjemniejsza metoda, niż powiedzieć „bo nie mam takiego łba do interesów, bo mi się nie chciało kiedyś uczyć, bo mi się nie chciało tyrać jak tamci". Łatwiej mruknąć „złodzieje, oszuści!" i pociągnąć kolejny łyk bełta na ławeczce pod blokiem, gdzie się spędza większość każdego dnia. Naturalnie nie mówię tu, że każdy, który nie jest bogaty, sam jest sobie winien – bo to nieprawda. Ale są ludzie, którym się nic nie chce i tak sobie tłumaczą. Bo milej, gdy naszej biedzie winni są obcy, a nie my sami, nie?

A autorowi listu wróżę niebywałą karierę polityczną.

Robaku

Aj, zabolało, bo niestety masz rację.

Znany wam i nam twórca tych radosnych bzdetów z Panopticum chyba na głowę upadł (ten z nr 140 [06/07]). Człowieku... ciesz się, że redakcja nie podała pod listem twoich danych osobowych, bo by cię śmiechem ubito. Twórca ma prawo sprzedawać własne dzieło za dowolną kwotę.

A my możemy jej nie kupić, gdy cena wyda się nam przesadzona.

(...) Co to za argument, że źle zabezpieczona? Ona nie powinna być W OGÓLE zabezpieczona, musi być zabezpieczana przez takich jak ty. Nie chwalę crackerów, ale jakby nie było cracker MA WIEDZĘ do złamania zabezpieczeń. Siadaj, cwaniaku i łam. SAM! Bez cudzego softu, własny napisz! Już! Nie popieram, jasna sprawa. Ale korzystanie z cudzego softu, którego zasad działania i tak nie pojmiesz, to nie chluba. (...) Ten facet jest żałosny... To, co napisał, jest zwykłym bandytyzmem...

Nie przesadzajmy. To zwykła głupota.

Smugg, jak nie powinno się złorzeczyć (złożyczyć?), tak jemu to czynię, niech mu za dużeee zlecenie zabiorą 99,9%.. albo 100% kasy i powiedzą, że przepije, a co gorsza, zaspokoi swoje potrzeby...

Tja, taka lekcja zwykle pomaga ludziom pojąć, że jak się człowiek napracuje, to chce coś z tego mieć...

Po to się, do cholery, zarabia, by potrzeby zaspokajać! Jeśli napisze programista jeden z drugim dobrą grę i zażyczy sobie 200 zł/sztuka – niech będzie.

Wyjaśnijmy od razu, że ceny nie ustala programista i uwzględnia ona 10 000 różnych elementów – od opłaty za wodę w kibelkach firmy po koszta promocji gry. I z owych 200 zł bezpośrednio do twórców dociera niewielka część. (Co wcale nie jest argumentem „skoro 90% ceny biorą pośrednicy, to znaczy, że oni okradają twórców, więc i ja mogę" – bo jeśli sprzeda się 1 mln egzemplarzy za, powiedzmy, 50$/sztuka, to i tak te 10% to ładny pieniądz jest, a pośrednicy też przecież za swoją pracę chcą kasę... A co mają twórcy od piratów? 0,0000%? Nawet mniej, bo część ludzi zamiast kupić grę w sklepie kupi ją od nich, i tysięce tych „10%" idzie się...)

Dobra gra warta swej ceny. Niech autorzy kupią sobie mercedesy, cygara kubańskie, zaproszą hostessy do roznoszenia chusteczek czy kupią brylantowe pierścienie albo wysadzane diamentami telewizory. Mnie to wisi! (...) Nigdy nie powiem, że komuś się jego pieniądze nie należą!

(...) A jak dziesięciolatek zarabia na grze, i to kradzionej, to rodzice powinni mu spuścić łomot, pasem na gołą rzyć. Tobie też. Piszę ten list naładowany adrenaliną, współczuciem, obrzydzeniem. Twoje argumenty są śmieszne jak ty sam. Nie wiem, kim dokładnie jesteś... ale to, co napisałeś, świadczy o tobie w jeden sposób...

(...) A jak jesteś takim altruistą (kolejne trudne słowo), w tym roku w grudniu do puszeczki WOŚP wrzucisz obiecane 115 złotych. Powiedziałeś to przed tysiącami ludzi... miej honor słowa dotrzymać... kup pirata gry wartej 200 zeta. Za 5 złotych. Reszta na WOŚP. Dasz radę?

Walet Winny

Nadal odnośnie Panopticum z 06/07, ale autor pozwala sobie na dygresję znacznie ogólniejszą i cenną.

Na koniec muszę przyznać, że z jednym argumentem w odpowiedzi Smugglera nie mogę się zgodzić. Mianowicie o filozofii, w której liczy się tylko „moje" dobro. Według mnie zadaniem każdego człowieka jest dbać przede wszystkim o własne dobro, bo przecież nikt (nawet Ty, ze swojej redakcji we Wrocławiu) o mnie nie zadba (co zresztą jest normalne i całkowicie zrozumiałe). Każdy człowiek musi w znacznej mierze dbać sam o siebie, bo po prostu nikt inny raczej tego nie zrobi. Chodzi o to, żeby dążyć do własnych celów jednocześnie szanując innych ludzi i ich prawa.

I o tym właśnie mówię: moje dobro moim najwyższym celem – ALE... nie wszelkimi sposobami. Bo wtedy możemy usprawiedliwić nawet morderstwo „on miał coś, co ja chciałem mieć, więc...".

Moim zdaniem, jeśli dajemy sobie na coś przyzwolenie, to innym dajemy zielone światło na identyczne zachowania, więc rozsądnie jest się chwilkę zastanowić, czy na pewno chcemy, żeby wolno było np. skopać kogoś tylko dlatego, że „nie ma wystarczających zabezpieczeń" – za którymś razem to twoje zabezpieczenia mogą się okazać niewystarczające...

Vorthlokkur

A to już reakcje w innej (ufff...) sprawie.

Postanowiłem wreszcie dać upust emocjom, które gromadziły się przy czytaniu AR i zmusić swoje leniwe ja do napisania tego listu. Na początek chciałbym nawiązać do listu Hojdaczka. Otóż zauważyłem, że tak jak kiedyś rodzice twierdzili, że dzieci za dużo czytają, zamiast pobawić się na świeżym powietrzu, tak teraz narzekają na komputery. Pewnie i to im przejdzie... Rodzice, w całej swojej dobroci, mają jedną wadę – za najlepsze uważają to, co sami poznali w dzieciństwie i takie, najwspanialsze ich zdaniem, dzieciństwo chcą urządzić swoim pociechom. Nie mam im tego za złe, trzeba tylko umieć wypośrodkować – komputer jak najbardziej, polecam – osobowości on nie psuje, ale starajmy się go połączyć z dobrą książką. A jeśli już kompletnie nie wiemy, jak dobra książka wygląda, zasugerujmy się działem w CDA, który m.in. o lekturach wszelakich traktuje.

Wajlonis

W swoim czasie bodaj Mark Twain powiedział: „Gdy miałem 20 lat, uważałem swego ojca za idiotę. Po następnych 20 latach byłem zdumiony, jak bardzo staruszek zmądrzał". :)

PANOPTICUM

Smuggler, ja rozumiem, że lobby wydawców i dystrybutorów gier bardzo mocno na ciebie naciska i dlatego krytykujesz piractwo.

A ja rozumiem, że lobby kretynów i patafianów grozi ci śmiercią, więc ty je popierasz i piractwo też. Bardzo mnie wk... jakieś debilne przekonanie różnych łosi, że kiedy piszę, co myślę, robię to pod naciskiem jakichś „lobby". Popier...niczyło was czy co? Nie można być po prostu uczciwym człowiekiem w tym kraju? Nie można mieć takich właśnie poglądów – że kraść cudze to być „be"?

Bo gdybyś napisał, że jest dobre, to CDA nie mogłoby dostawać od nich rozmaitych „ekskluzíwów".

A gdybyś ty napisał, że piractwo jest „be", to by ci na giełdzie nic nie sprzedali i zablokowali dostęp do warezów... Ma to sens? Nie? No właśnie...

Ale mógłbyś mieć choć trochę przyzwoitości i nie udawać drogowskazu moralnego, który mówi młodzieży, co jest kradzieżą, a co nią nie jest.

A ty mógłbyś mieć choć troszkę przyzwoitości i po raz 6778 nie pisać takich oklepanych bredni. Ja nie muszę chyba pokazywać tym myślącym, co jest dobre, a co złe, bo oni to wiedzą sami. A głupi i tak nie pojmą (jak widzę...). Ja po prostu nie cierpię złodziei, którzy nie dość, że kradną, to jeszcze udowadniają (tzn. usiłują), że piractwo jest OK i oni są OK, a złu są winni sami okradani. I ja im to ciskam w oczy, czym im psuję humor najwyraźniej. I bardzo dobrze.

Bo przecież wszyscy wiemy, ze to kradzież nie jest.

Wszyscy też tak samo wiemy, że Ziemia jest płaska, prawda?

Dlaczego? Bo producent nic NIE TRACI. Kradzież jest wzięcie gry z półki sklepowej i niepłacenie za nią...

Jeeezu, daj spokój, mi się już rzygać chce, jak to czytam. Milion razy tłumaczyłem, że nie ma czegoś takiego jak „*ja mu coś zabiorę, ale on na tym nic nie straci*". To jak z fizyką – jak jest akcja, jest i reakcja, jeśli ktoś „na krzywy ryj" coś zyskuje, to przecież czyimś kosztem i nie da się inaczej. Nie chce mi się już słuchać tego mędzenia ludzi, którzy sami nie potrafią zawiązać sznurowadeł bez pomocy, ale tworzą od ręki nowe teorie ekonomiczne i filozoficzne. No, litości...

...bo w ten sposób dystrybutor/producent tracą szanse na uzyskanie korzyści z tej kopii gry. I w tym przypadku to nadużywane przez ciebie porównywanie do kradzieży samochodu jest trafne. Ale nie w przypadku skopiowania gry! Bo w takim przypadku można to porównać do hipotetycznej sytuacji człowieka, który pożycza od kumpla auto i po dokładnym jego obejrzeniu składa z własnych części bardzo podobny. Jest różnica? Jest.

Eron

OK, trzymajmy się tego, co powiedziałeś. Złożył taki sam jak oryginalny samochód? A skąd niby wziął silnik, elektronikę, skrzynię biegów itd.? Sam zrobił? Nie? To skąd? Ano – z magazynu fabrycznego! „*Ja nie ukradłem auta, ja tylko podpier... części z fabryki i sobie złożyłem autko identyczne jak to w salonie, nikt na tym nie stracił, bo nie ukradłem go na ulicy*". Weźcie mnie nawet nie denerwujcie tymi głupawymi porównaniami typu „żeby ciocia miała wąsy i osiem nóg, a do tego była z plasteliny i mogła latać jak odrzutowiec, to...". Tak kombinując można łatwo udowodnić, że 2 + 2=128. Co nie zmieni faktu, że prawda jest inna. Kradniecie i tyle, koniec, kropka, kop w d... na pożegnanie, amen, szlus, spad, spływ, adieu, get out, raus, arrivederci, wymarsz, paszoł won! Pojął subtelną aluzję?

LOL

czyli Ludzie oraz Ludziska

Jestem fanem CD-ACTION i lubię techno - czy ja jestem po**bany? Proszę o szybką odpowiedź.

To pierwsze wskazuje, że tak. Ale nie martw się, bo to pozytywne po...kręcenie.

PS Jakie baterie do myszki najdłużej działają: Phlilipsa czy Wondera?

Kuchenne. Dobra jest też bateria dział kalibru 157 mm.

Czy moglibyście zamieścić pełną wersję gry Coli Marce Rally 2005?

Mamy tylko „Pepsi Kwietnie Really! 2000 i ¾". I tę damy. Damom.

I otwarto otchłań nieczystą i wyszedł pierwszy, a na imię mu było chamstwo. I z otchłani drugi wyszedł, a nazywali go komercja. Po nich nadszedł trzeci, a na imię mu było sex. A gdy wszyscy trzej wyszli, z otchłani wydobył się dym jakby z wielkiego pieca, a temu, co wyszedł ostatni, nadano imię Roman. I wszyscy czterej osiedlili się w CDA, aby z pomocą niejakiego Smugglera i AR zdemoralizować dzieci i kobiety narodu polskiego.

Po takich listach poznaję, że za oknem są upały okrutne. :)

Ta gra recenzowana w CDA... Coffee Break... pod jakim tytułem jest wydawana w Polsce? „Skazany na Kawę"?

Hehe, to byłaby gra o mnie i Mac Abrze – ucieczka z redakcji, w której nawalił ekspres do kawy, drzwi są zblokowane przez szefów z uwagi na deadline i pozostaje pić tylko kawę – tfu! – rozpuszczalną... Istny survival horror!

Witaj, bezzębny Smugglerze, :p chciałbym ci przytoczyć pewne wydarzenie z mej lekcji WoS. Tak więc pewnego pięknego dnia podniosłem stolik i udawałem, że się ostrzeliwuję. Nauczycielka stwierdziła, że mam przestać, na co mój kumpel wypalił:
– On tylko udaje niemieckie działo przeciwlotnicze.
A nauczycielka na to:
– Uspokójcie się, to nie jest wf!

Rację miała – na WoS można udawać tylko aliancką haubicę! A od biedy ruską rusznicę.

Pytanie: dlaczego znakiem „Na Luzie" jest krowa? Tak z ciekawości.

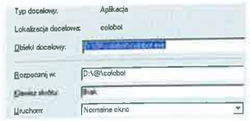
Bo koza się nie zgodziła na wykorzystanie swego wizerunku. No i zawsze można celnie podsumować to, co tam jest napisane: „ale bullshit".

Jesteście geni(t)alni. Chyba wam postawię po(je)mnik!

Chyba cię poj(e/a)mnikowało. I sami sobie stawiamy, co chcemy.

Na listy odpowiadali genitaliusze dwa: jeden bez sensu, a drugi bez łba, czyli Smuggler & Ghost of Mr Jedi

RYSUNKI – MAREKLENC.WWW.LENC.BLOG.ONET.PL



GDZIE JEST LINIA KOMEND?
Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikasz go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierasz WŁAŚCIWOŚCI i klikasz. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikasz ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujesz OBIEKT DOCELOWY – to właśnie słynna linia komend!

Pearl Harbor: Zero Hour

Rzeczy do odblokowania
Po ukończeniu misji numer 10 przejdź na ekran wyboru misji i kliknij znajdujący się po prawej stronie malutki samolocik. Dzięki temu będziesz miał dostęp do trzech nowych obiektów latających: UFO, F-22 Raptor oraz Kikka (wytwór myśli z kraju Kwitnącej Wiśni). Dodatkowo będziesz miał dostęp do 11., bonusowej misji.

Cabela's Alaskan Adventure

Dodaj do linii poleceń **-cheats** i **-developper**, a następnie w trakcie gry naciśnij **[~]**, by włączyć konsolę, i wpisz dowolny z poniższych kodów (1 – włącza, 0 – wyłącza):
noClip 0/1 – będziesz mógł przelatywać przez obiekty
godMode 0/1 – nie będziesz dostawał obrażeń
mod_AnimalFreeze 0/1 – unieruchamia zwierzaki
mod_AnimalForceAnim 0/1 – włącza dziwne animacje zwierzaków
mod_StealthMode 0/1 – stajesz się niewidzialny dla zwierzaków
mod_Outlaw 0/1 – możesz kłusować do woli
mod_enablefog 0/1 – wyłącza mgłę
game_buyItem nazwa – kupujesz wybrany przedmiot
mod_MoveToAnimal – teleportujesz się do zwierzaka
mod_MoveToEnt nazwa – teleportujesz się do obiektu o wpisanej nazwie
showPosition 0/1 – pokazuje współrzędne twojej pozycji
mod_MoveToPos # # # – teleportujesz się do pozycji o wpisanych współrzędnych
mod_buyBullets ## – kupujesz ## kul
mod_buyArrows ## – kupujesz ## strzał
mod_addMoney ## – dostajesz ## kasy (nie działa w budynku)
mod_setTime godzina minuty – ustawia czas na podany
mod_EndObjective 0/1 – kończysz misję

S.T.A.L.K.E.R.

Co się stało z Gordonem Freemanem?
Po odeskortowaniu Kruglowa wróć do wraku helikoptera (tam, gdzie zacząłeś tę misję). W pobliżu znajduje się podziemny garaż, a w nim ognisko. Gdy do niego dotrzesz, w natkniesz się na ciało Freemana z (między innymi) PDA, na którym znajdziesz sporo notatek opisujących dzieje doktora po wydarzeniach z Half-Life'a.

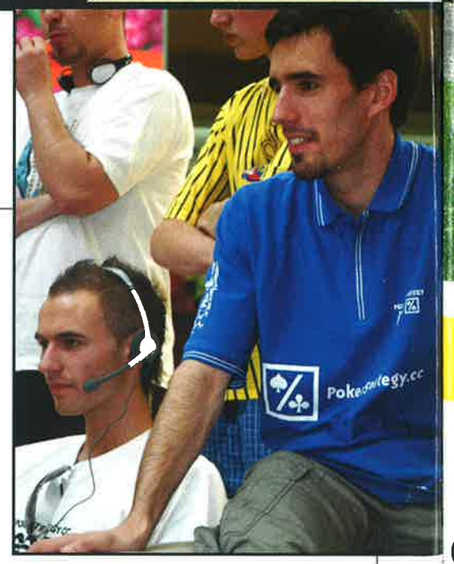
Overlord

Pomoc na początku
Jeśli niedawno zginąłeś, a twoi słudzy są osłabieni, udaj się do Halfing Homes lub wioski Spree i rozwal wszystko, co można. Twoja armia nie stanie się wprawdzie niezwyciężona, ale na początku gry lepsze to niż nic.

Jak zdobyć życie
Dość dobrym sposobem, by zdobyć trochę sił życiowych, jest zrobienie rozróby w Tower Dungeon. Fakt, że w walkach, które tam będziesz toczył, nie można używać zaklęć, ale odpowiedni dobór Minionów pozwoli ci tworzyć zasadzki i uzupełnić ewentualne straty.

REKLAMA

Krzysztof „Chris" Sojka – Mistrz Europy w Need For Speed



Krzysztof „Chris" Sojka ma 22 lata, mieszka w Sosnowcu. Właśnie ukończył studia licencjackie na kierunku realizacji nagłośnienia, w Akademii Muzycznej w Katowicach. W wolnych chwilach tańczy Hip-Hop, uprawia sport i spotyka się ze znajomymi. Mistrz Europy i pretendent do tytułu Mistrza Świata w Need For Speed, w największym na świecie turnieju gier komputerowych – cyberolimpiadzie World Cyber Games.

Czy w Polsce są zawodowi gracze i co to w ogóle znaczy?
Gracz zawodowiec/profesjonalista, to taki, który czerpie materialne korzyści z grania np. dzięki umowom i stałym wynagrodzeniom. Jednak tylko bardzo nieliczni mogą utrzymywać się z e-sportu.

Jak wygląda dzień zawodowego gracza?
„Nie samym graniem żyje człowiek", a zatem mój dzień to nie tylko treningi poświęcane przygotowaniom do zawodów. Pracuję, studiuję, dbam o kondycję, tańczę, spotykam się ze znajomymi. Generalnie, nie narzekam na brak zajęć.

Jak wyglądają treningi?
W zależności od regulaminu określonych zawodów, przygotowuję się na ustalonych torach wyścigowych, udoskonalam osiągi swojego samochodu poprzez tuning i ćwiczę bezbłędną jazdę, staram się uzyskiwać jak najlepsze czasy.

Jakie masz dotychczas osiągnięcia?
1st World Cyber Games PL 2004 (finały krajowe), 4th World Cyber Games USA 2004 (finały światowe), 4th WCG Samsung Euro Championship 2005 (mistrzostwa Europy), 1st WCG PL 2006, 1st Poznań Game Arena 2006, 2nd Heyah-Logitech Cybercup 2006, 1st WCG SEC 2007, 1st ESWC PL 2007, 1st Heyah-Logitech Cybercup 2007.

Kiedy zacząłeś grać i postanowiłeś robić to zawodowo?
Swoją przygodę z Need For Speed zacząłem w 1995 roku. Aż do 2004 roku byłem zwykłym graczem, który spędza czas przy komputerze tylko dla rozrywki, ale właśnie w tamtym roku wszystko się trochę zmieniło. Wystartowałem w największej olimpiadzie gier komputerowych, World Cyber Games, w eliminacjach krajowych. Zakwalifikowałem się do finału polskiego, tam zwyciężyłem i dostałem możliwość reprezentowania Polski na finałach światowych, które rozgrywały się w USA. Zdobyłem tam czwarte miejsce i tak zaczęło się inne traktowanie grania – już nie jako hobby, ale bardziej jako pasji, z której można czerpać korzyści. Obecnie można powiedzieć, że jestem profesjonalistą, ale myślę, że jeszcze nie czas na określenie, że to mój zawód.

Co było najprzyjemniejsze w Twojej karierze?
Zdecydowanie moim największym dotychczasowym osiągnięciem jest zdobycie w tym roku tytułu Mistrza Europy. To sprawiło mi najwięcej radości. Stać na podium, odbierać medal na prestiżowych zawodach – to najpiękniejsze uczucie dla sportowca.

Czy trzeba mieć zdolności wrodzone, by wygrywać tego typu turnieje, czy jest to jedynie kwestia treningów?
Jak w każdej dziedzinie, poza ogromnym wkładem pracy, trzeba mieć jeszcze tę odrobinę talentu, takiej smykałki do grania, aby osiągać jak najlepsze rezultaty. Trzeba pamiętać, że nic nie przychodzi od razu, a droga do mistrzostwa jest długa i trudna.

„SWOJĄ DROGĄ" WAKACJE Z RMF FM i „MOTOREM"

Wielkie wakacyjne podróżowanie SEAT-em Alteą XL po Europie!
Dziennikarze „Motoru" i radia RMF FM przez całe lato będą przemierzać Europę i przedstawiać jej najciekawsze zakątki. Co tydzień – nowy cel podróży i porcja informacji: co zwiedzić, jakie są najważniejsze przepisy i zwyczaje na drogach.

RMF
SŁUCHAJ W NIEDZIELE

motor
CZYTAJ W PONIEDZIAŁKI

Nowy SEAT Altea XL.
Rodzinne kombi XL.

Niemiecka precyzja,
hiszpański temperament.

www.seat.pl

SEAT
auto emoción

KONKURS
DO WYGRANIA 500 zestawów:

Olej Shell Helix Ultra Extra (4l)

Karta SMART naładowana po 5000 punktów

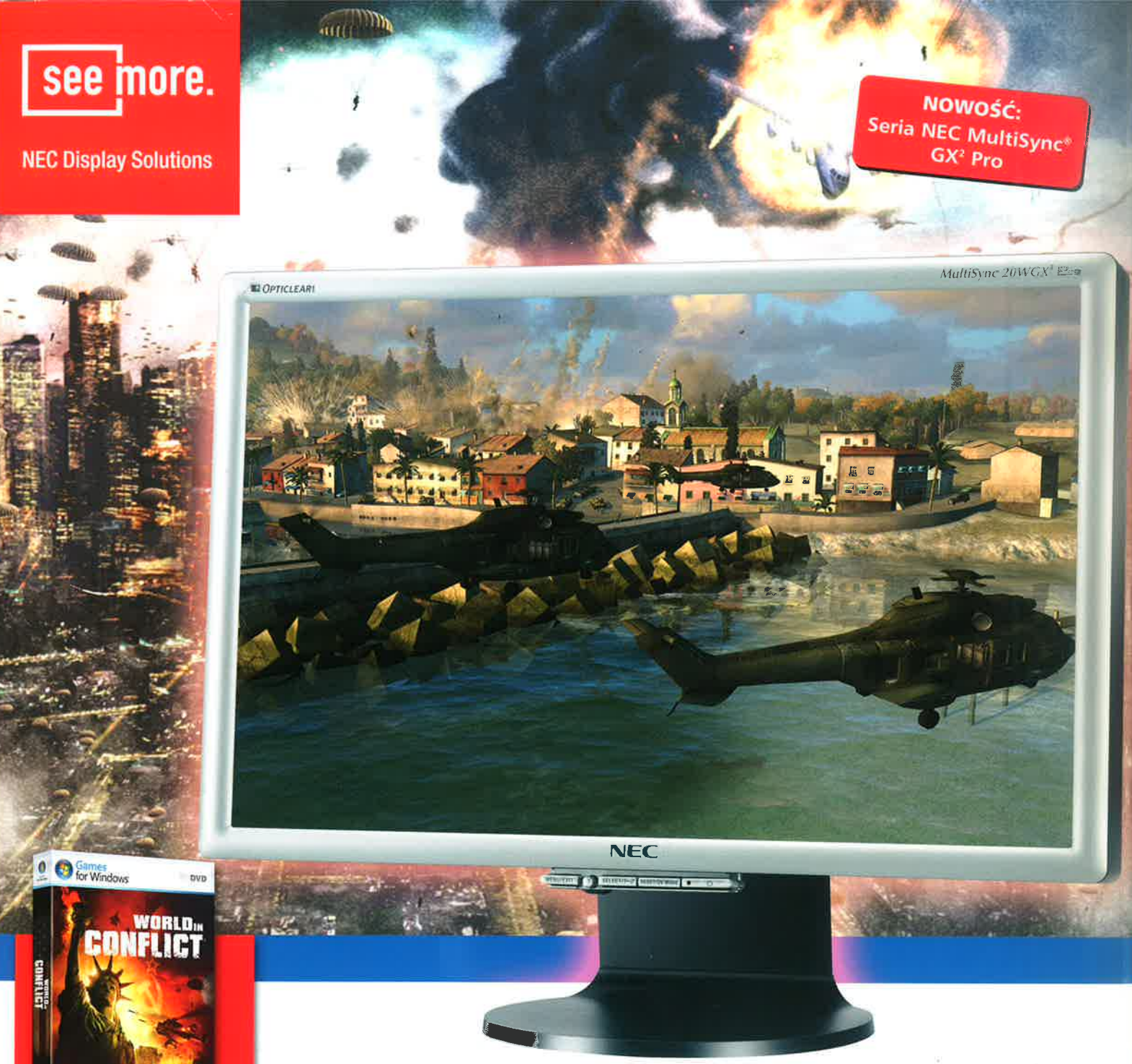
Odpowiedz na pytanie:
Czy program lojalnościowy stacji paliw Shell nosi nazwę SMART?
Wyślij SMS-a na numer 7164 w treści wpisując: MR.SHELL.TAK lub MR.SHELL.NIE

Koszt SMS-a: 1,00 zł netto (1,22 zł brutto). Na SMS-y czekamy do 11 września.
Regulamin konkursu dostępny w siedzibie organizatora oraz na stronie internetowej www.regulaminy.pl
Wyniki konkursu opublikowane zostaną na stronie internetowej www.shellsmart.com

see more.

NEC Display Solutions

NOWOŚĆ:
Seria NEC MultiSync® GX² Pro



Koniec zimnej wojny to fikcja! Sowieci wracają!

Pierwsza strategia nowej generacji już we wrześniu!

Zamów już dziś na stronie: http://sklep.gram.pl/WiC

Udoskonalona seria monitorów **NEC MultiSync® GX² Pro** to linia całkowicie dedykowana graczom i osobom często korzystającym z aplikacji multimedialnych. Specjalna powłoka Opticlear zapewnia doskonałą jakość prezentacji kolorów i pozwala na uzyskanie szczególnie ostrych i głębokich barw. Innowacyjny system Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra krótkim czasie reakcji 2 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna (dla monitora 20") przystawka multimedialna czynią z monitorów serii GX² Pro uniwersalne, domowe centrum rozrywki.

Wkrocz do akcji i zobacz więcej niż dotychczas.

www.nec-display-solutions.pl

NEC MultiSync® 70GX² Pro
Monitor 17", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176

NEC MultiSync® 90GX² Pro
Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176

NEC MultiSync® 20WGX² Pro
Monitor 20", 1680 x 1050
Czas reakcji matrycy 6 ms*
Kontrast do 1600:1
Jasność 470 cd/m²
Kąt widzenia 178/178

*(gray to gray)

Empowered by Innovation

NEC

NEC Display Solutions Europe GmbH Przedstawicielstwo w Polsce ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, e-mail: biuro@nec-displays-pl.com, tel. (12) 6145353, fax (12) 6145354.
© Sierpień 2007 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy sprzętu i oprogramowania są nazwami własnymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi odpowiednich producentów. Zmiany specyfikacji mogą być dokonywane bez powiadomienia.
© 2007 Massive Entertainment AB. Wszystkie prawa zastrzeżone.